

# POWERPLAY

Die  
Nr.1

Origin packt aus

## UNDER- WORLD 2



◀ Außerdem:  
Elite-Killer  
Privateer  
im Visier

Schöne Bescherung

IM TEST

- King's Quest 6
- Comanche
- The Legacy
- F-15 III
- Task Force 1942
- CD-ROM-Hits

VIDEOSPIELE

- Super Mario Land 2
- World of Illusion
- Art of Fighting
- Tennis total
- Batman Returns
- Super Swiv



# Erotik REPORT

Nacktes aus Nippon • Liebe On-Line • Software-Strip

# GROSSE AUSWAHL FÜR DIE NEUEN 16 BIT-SYSTEME!



# TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau



in

tern

An Arbeit herrscht kein Mangel:  
Das **POWER PLAY**-Team freut  
sich über die neuen Kollegen.

## Time for Change

Die himmlische Weihnachts-Crew hat ganze Arbeit geleistet: Wie Ihr an den Fotos seht, begrüßen wir schon vor der offiziellen Bescherung drei frische Mitstreiter. Layouterin Andrea Danzer unterstützt ab sofort die "Farbe & Form"-Abteilung. Zusammen mit Susanne und Connie sorgt sie dafür, daß die Artikel optisch eindrucksvoll verpackt werden. Außerdem haben wir unsere Technik auf Vordermann gebracht und erstellen die **POWER PLAY** mittlerweile via DTP (Desktop Publishing) auf Macintosh-Computern. Neben diversen anderen Vorzügen beschert uns DTP einen angenehmen Zeitvorsprung. So können wir praktisch bis kurz vor Druckbeginn brandheiße Artikel ins Heft bringen. Leider geht die Umstellung nicht ganz problemlos vonstatten: So sind uns in der letzten Ausgabe ein paar dumme Fehler unterlaufen. Daß einige Meinungskästen nicht ganz sinnvoll endeten, lag nicht etwa an der Sprachlosigkeit der Redakteure, sondern an unserem DTP-Programm, das leichte Macken offenbarte. Auch die unbefriedigende Qualität etlicher Fotos ist auf DTP-Allüren zurückzuführen. Seid bitte nicht allzu erbozt, wir bemühen uns um schnellstmögliche Korrekturen. So dürft Ihr viele Schandflecken der letzten **POWER PLAY** in der aktuellen Ausgabe nicht mehr finden.

Apropos Verbesserungen: Mit Sönke Steffen und Manfred Neumayer sind zwei Mitspieler zum Team gestoßen, die den redaktionsinternen Streßpegel um ein paar Prozente senken sollen. Während sich Manfred schon etliche Jahre als Fachzeitschriftenredakteur vergnügt (davor hat er 15 Jahre professionell Musik gemacht), tummelte sich Sönke bislang auf der hamburg'schen Studienbank. Allerdings ließ er sich von uns problemlos dazu überreden, Bayern von seiner sympathischsten Seite kennenzulernen. Sönke springt für Richie ein, der mit dieser Ausgabe seinen Abschied gibt. Er will sich in Zukunft mehr seinen Programmierinstinkten hingeben. Dafür alles Gute. Eine erholsame Weihnachtszeit wünscht

Euer

Power-Play-Team

MByte statt Noten:  
Ex-Musiker  
Manfred  
Neumayer  
schreibt auch  
für unser  
Schwestermagazin  
**VIDEO GAMES**.

Kalkulation ade, Spielespaß  
ole: Layouterin Andrea Danzer  
hat vormals die Computer Live  
gestaltet, widmet sich aber  
nun ganz der **POWER PLAY**.

Von der Waterkant an die  
Isar: Ex-Hamburger Sönke  
Steffen gibt sein **POWER-  
PLAY**-Debüt.





**6** Tiefer die Dungeons  
nie waren:  
Ultima Underworlds 2

## Aktuell

Editorial	3
Ausgegraben: die ersten Bilder zu Origins 3-D-Epos Underworld 2	6
Freie Marktwirtschaft: Der Elite- Killer Privater nimmt Kurs auf heimische PCs	8
Die Wüste lebt: Dune 2 schält sich aus dem Sand	12
Die Rache des Flughörnchens: Timet, the Flying Squirrel	14
Andrew Braybrook setzt auf Nostalgie: Erste Infos zu Uridium 2	16
Das Kult-Adventure wird fort- gesetzt: Exklusive Bilder zu Lucasfilms Maniac Mansion 2	18
Zu Besuch im Monstergerlabor: Dominus	20
Die Odyssee eines Raum- schiffes: Whales Voyage	22
Schnipsel aus der Software- szene	24
Scenery Corner	131

## Unter der Lupe

Alles über Spiele auf CD-ROM: Startschuß für die neue Rubrik Laser Age	126
Die Reifeprüfung: Ein neuer Fotoroman von und mit dem POWER-PLAY-Team	135
Viel Spaß: Erotik-Report, zweiter Teil	176

## Rubriken

Hitparade	27
Leserbriefe	70
Headware: Multimediale Infos	175
Vorschau auf die kommende Ausgabe	182
Impressum	109
Inserantenverzeichnis	109

**46** Kings Quest 6:  
Es waren  
zwei Königskinder

**18**  
Schrill und bunt:  
Maniac Mansion

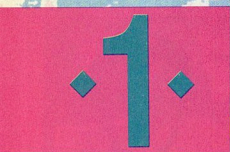


## Computerspiele- tests

Alone in the Dark	42
Amazon	44
Assasin	60
Bunny Bricks	66
Caesar	118
Car & Driver	36
Comanche	28
Dark Half	48
David Leadbetter's Golf	120
Doodlebug	67
F-15 III	30
Gem'Z	63
Harrier	32
Kings Quest 6	46
Legacy	54
Legend of Kyandia	124
Legend of Valor	53
McDonald Land	64
Pool	122
Rampart	124
Road Rash	38
Rome	118
Shadowworlds	58
Sim Life	68
Spectre	67
Summing	59
Task Force 1942	34
Tomatoe Game	62
V for Victory	117
Wayne Gretzky Hockey	40
Waxworks	49
<b>Kurztests Computerspiele</b>	
Captive, Lotus 3	125
Wizkid, Risky Woods	125



**34**  
Feuer frei  
mit Task Force  
1942





# 8 Der Elite-Killer Privateer im Anflug auf diese Galaxis

## Videospieletests

Amazing Tennis	144
Art of Fighting	142
Batman Returns	162
Battleclash	152
Ex-Mutants	160
Final Fantasy: Mystic Quest	150
Galahad	164
Home Alone	162
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	144
Sonic 2	158
Super Double Dragon	164
Super Swiv	148
Universal Soldier	162
World of Illusion	154

## Handheld Corner

Parasol Stars, F-15 2	165
Dig Dug, Magnetic Soccer	165
Humans	165
Taz Mania, Terminator	166
Super Space Invaders, Chuck Rock	166
Streets of Rage, Lemmings	166

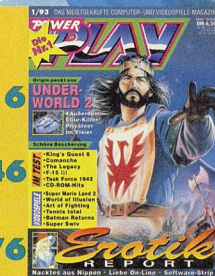
## Powertips

### Computerspieletips

Alle Tips auf einen Blick	94
Abandoned Places	94
Das Schwarze Auge	78
Heimdall	78
King's Quest 6	82
Lotus 3	94
Planet's Edge	90
Premiere	78
Quest for Glory 3	91
Rampart	78
Rex Nebular	87
The Dark Half	85
Troddlers	97
Zool	94

### Videospieletips

Crystal Warriors	103
Euro Club Soccer	102
Galahad	102
Hook	104
Krusty's Super Funhouse	100
Lemmings	101
Super Soccer	102
Taz-Mania	102
Thunder Storm FX	102
Turtles in Time	100
Turtles in Time	101
Wonderdog	102
Clue Book	
Ultima 7, Teil 4	106



# 126

Fraktales  
Wunderwerk:  
Der Comanche



93

# HINTER GLAS

**Z**u den innovativsten und schönsten Programmen des vergangenen Jahres gehört zweifellos *Ultima Underworld*. Spektakuläre 3-D-Grafiken, einfachste Steuerung und eine gehaltvolle Fantasy-Story machten *The Stygian Abyss* zum Favoriten bei Euch zu Hause und bei uns in der Redaktion. Die gute Nachricht für alle Unterweltstüchtigen: Der zweite Teil dürfte noch besser als der erste werden. Wir hatten Gelegenheit, uns bei Ori-

**Vor sechs Monaten befreiten wir den Stygian Abyss von den Schergen des Guardian. Im zweiten Teil der Ultima-Underworld-Serie retten wir ganz Britannia vor dem Untergang.**

In der Feuerwelt geht's heiß her



gin von den beeindruckenden Fortschritten des neuen 3-D-Ausflugs nach Britannia zu überzeugen.

## Im Kristall

Für die Hintergrundstory ist natürlich wieder Oberguru Richard Garriott persönlich verantwortlich. Seit der Zerstörung des Black Gates in *Ultima 7* sind 16 Monate vergangen. Langsam beginnt sich das Leben in Britannia zu normalisieren und die verstörte Bevölkerung kommt wieder zur Ruhe. Höchste Zeit für einen großen Reichstag. Lord British lädt die Führer des Landes in sein Schloß, um dort die Aufbauarbeiten zu koordinieren. Kaum versammelt sich der Rat in der Krönungshalle, schlägt unser alter Freund, der Guardian wieder zu — Lord British' Schloß wird in einem riesigen Edelstein eingeschlossen. Völlig von der Außenwelt abgeschlossen, müssen wir uns einen Weg durch die weitläufigen Keller und Verliese der Burg zurück an die Oberfläche suchen.

In der dritten Etage des Schlosses findet Ihr eine kleine Version des Kristalls, die als



Teleporter fungiert und Euch in acht unterschiedliche Welten befördert, nochmals unterteilt in mehrere Etagen. *Ultima Underworld 2* ist ungefähr doppelt so groß wie der erste Teil. In der realen Welt müßte Euer Held mehr als 70 Kilometer Gänge und Labyrinth erkunden, bevor alle Rätsel gelöst sind.

## Schöner, schneller, weiter

Wer jetzt nur einen aufgepeppten Aufguß des ersten Teils erwartet, wird schnell eines Besseren belehrt. Die gute Zusammenarbeit zwischen den Entwicklungsteams von Origin und Blue Sky Produc-

King Kong im Untergrund: Die Monster in *Underworld 2* sind viel detaillierter als ihre Vorgänger.

Andere Figuren stellen sich zum Pausch



tions hat reiche Früchte getragen. Während die Überarbeitung des Spielsystems bei Doug Church von Blue Sky lag, hat sich die Grafikabteilung von Origin mit neuen, detaillierteren Monstern und Objekten beschäftigt. Das Resultat wird nicht nur alte Fans überzeugen. Unser Blickfeld in die *Underworld*-Welt ist um 30 Prozent größer geworden. Dem bewährten Mauszeiger wurde mehr Intelligenz gegönnt. Er erkennt jetzt selbsttätig, ob wir einen Gegenstand aufnehmen oder eine andere Aktion ausführen wollen. Die Befehle können jetzt wahlweise über die bewährte Icon-Leiste oder direkt mit den beiden Maustasten eingegeben werden. Unser Pixel-Ego reagiert so noch schneller auf die unterschiedlichen Herausforderungen im Untergrund von Britannia. Dafür, daß es nicht an Aufregung fehlt, sorgen zahlreiche neue Features. So wurde zum Beispiel den unterirdischen Flüssen eine Störung verpaßt. Wer nicht tüchtig mit den Beinen strampelt, wird erbarungslos in den nächsten Strudel gesaugt und verschwindet auf Nimmerwiedersehen oder taucht an anderer Stelle wieder auf.

Einige Etagen sind völlig vereist. Wer mit zuviel Schwung um die nächste Ecke biegt, brettet geradewegs in die nächste Mauer oder kollidiert mit einem Monster. Außerdem im Geschicklichkeitsangebot: Rutschbahnen, die in neue Etagen führen, Blöcke, die



Abgedr.: Die schrille Psychowelt



Das Sichtfenster ist größer, die Icons an einen neuen Platz gerückt.

Noch mehr Objekte befinden sich jetzt in den Räumen



Euch in andere Räume katalpultieren und gefährliche Strudel im Wasser.

## Schöne neue Welt

Besonders viel Wert hat man auf die unterschiedlichen Grafiken gelegt. Bei acht Werten keine ganz leichte Aufgabe. Ihr stöbert durch frostige Eiswelten oder holt Euch in Feuerfeldern Blasen an den Füßen. Wer weiter in die Unterwelt vordringt, stößt dort auf ein psychedelisch buntes Traumland



## Einblicke

eine Kombination aus *Underworld* und *Ultima*?

**Spector:** Wir haben darüber nachgedacht und uns schließlich dagegen entschieden. Viele Spieler sind mit der *Ultima*-Serie von Richard angewachsen. Es würde einfach nicht in die Tradition der Geschichte passen, jetzt mehr Einflüsse aus der *Underworld*-Serie einzubauen. Beide Programmreihen sollen eigenständig bleiben.

**PP:** Warren, war es wirklich nötig, *Ultima 7* in zwei Teile und eine Datendiskette zu spalten?

**Spector:** Das hat uns lange Kopfschmerzen gemacht, aber es ging einfach nicht, die ganze Story in ein Programm zu quetschen. Da wir in *Ultima 8* die Perspektive wechseln werden, war keine andere Lösung möglich, da die Guardian-Geschichte unbedingt vorher abschließen wollten.

**PP:** Hoffentlich ist der zweite Teil von *Ultima 7* dann ohne "Bugs".

**Spector:** Da wir uns mehr Zeit gelassen haben, müßte jetzt alles problemlos über die Bühne gehen.

**PP:** Was wird sich in Teil 8 denn alles ändern?

**Spector:** Auf jeden Fall werden wir den Blickwinkel variieren. Im aktuellen Spiel gibt es noch einige tote Winkel hinter Mauern und Häusern. In *Ultima 8* und 9 wird die Sicht deshalb isometrisch und die einzelnen Sprites ungefähr doppelt so groß wie in *Ultima 7* sein.

**PP:** Habt Ihr auch vor, eine dreidimensionale Sicht einzubauen? Also

räte und Datenhandschuhe werden bis dahin so weit fallen, daß jeder Spieler direkt in die Handlung einsteigen kann. An Ideen fehlt es jedenfalls nicht, wir werden alles aufgreifen, was technisch machbar ist.

**PP:** Werdet Ihr auch weiterhin mit "Blue Sky Productions" zusammenarbeiten?

**Spector:** Auf jeden Fall. Doug Church und Paul Neurath sind einfach fantastisch. Ich habe selten mit so kompetenten und kreativen Leuten gearbeitet. Die *Underworld*-Reihe wird mit Sicherheit von ihnen weiterentwickelt und ist technisch noch lange nicht ausgereizt, wie Du ja selber sehen konntest.

**PP:** Was dürften Rollenspieler im nächsten Jahr sonst noch von Euch erwarten?

**Spector:** Wenn alles gut geht, werden wir Teil drei von *Underworld*, Teil acht der *Ultima*-Reihe und ein neues Abenteuer aus der *World of Ultima*-Serie veröffentlichen. In dem Soloabenteuer *Arthurian Legends* kämpft Ihr als Ritter der Tafelrunde um die Nachtfolge von König Artus. Da wir auf eine mehrköpfige Party verzichten, können wir bei den Animationen gewaltig zulegen. Unser Ritter wird sich ähnlich animiert wie das Heldensprite aus dem Geschicklichkeitsspiel *Prince of Persia* durch England bewegen.



In den Gänge treffen wir auf viele alte und liebe Bekannte.

oder handelt sich im "Futur-land" blaue Flecken ein. Besonders abgehornt: Weiter unten trifft Ihr auf ein 3-D-Segment aus *Ultima 1*. Schwarz-weiße Vektorgrafik und garstig animierte Strichmännchen lassen am Verstand zweifeln und zeigen überdeutlich die Entwicklung der Computerspiele in den letzten zehn Jahren. Wer von der Monstergrafik im ersten Teil etwas enttäuscht war, kann jetzt ohne Probleme näher ran gehen: Vorbei die Zeit der groben Pixel, die Charaktere sind auch aus nächster Nähe noch detailliert und feingliedrig. Die Räume und Gänge sind im neuen Teil vollgepackt mit Mobilbar und Gegenständen aller Art. Ein paar neue Skills und Zaubersprüche runden das Abenteuer ab.

Der Wermutstropfen: Ohne schnellen 386er Rechner mit 33 MHz bleibt nur das halbe Vergnügen. Ihr könnt zwar die Detailstufe herunterschrauben, leider wird's dann aber arg abstrakt. Der genaue Erscheinungstermin steht noch nicht fest, bis zum neuen Jahr müssen wir uns aber wohl noch gedulden.

vw

# PRIVATEER

**Origin lud zur Präsentation von Chris Roberts' neuer Handelssimulation *Privateer*. Volker düste mit Cowboyhut und Sonnencreme bewaffnet nach Texas und drehte eine erste Proberunde.**

**A**ustin ist eine amerikanische Boom-Town. Viele Computerfirmen wie Motorola und Intel verlassen das wirtschaftlich arg angeschlagene Kalifornien und ziehen in den Sonnengürtel der USA. Billige Mieten, massig viel Platz und eine ausgebaute Infrastruktur bieten geradezu ideale Bedingungen. Dazu kann Austin noch mit einer reputierten Universität dienen. — Der Nachschub an qualifizierten Mitarbeitern und Programmieren ist also gesichert. Auch Richard und Robert Garriott mußten ihre Entscheidung, den Firmensitz in die Texanische Hauptstadt zu verlegen, bisher nicht bereuen.

Origin hat sich zu einer weltweit bekannten und geschätzten Softwarefirma entwickelt. Inzwischen werkeln, programmieren, zeichnen, komponieren und spielen 170 Mitarbeiter in den weitläufigen Firmengebäuden. Nach der erfolgreichen Eingliederung in den Electronic-Arts-Konzern sind 50 neue Mitarbeiter fest eingepplant. Man darf also in den nächsten Jahren noch einiges von den Kreativlingen aus Texas erwarten.

Super-VGA-Raumer im Anflug:  
Ein Cockpit aus *Privateer*.



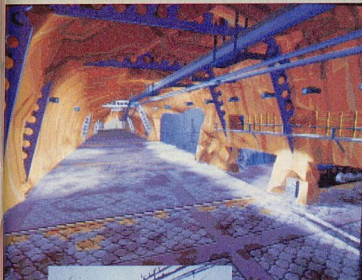
In den Bars  
schnappt ihr  
jede Menge  
wichtige Infor-  
mationen auf

## Fünf Jahre später

Seit unseren letzten Konfrontationen im Kilrathi-Universum sind fünf Jahre vergangen. Der Krieg gegen die Katzenabkömmlinge wird mit unverminderter Härte weitergeführt und hat sich mehr in die innere Sphäre der Konföderation verlagert. Die Sicherung der Nachschublinien und die

gesucht. Eine Chance, die wir uns nicht entgehen lassen. In *Privateer* stoßen wir als freier Handelskapitän und Lohnkrieger bis an den Rand des bekannten Universums vor. An dieser finalen Grenze treffen wir auf eine unbekannte Rasse, die das Schicksal der Menschheit im Kampf mit den Kilrathis entscheidend beeinflussen kann.





Vorher — nachher: Aus einer rohen Skizze wird eine anscheinende Stations-grafik.

## Schiffe, Waffen Freund und Feind

Wing-Commander-Veteranen werden leuchtende Augen bekommen: *Privateer* bietet zahlreiche neue Schiffstypen. Von riesigen Handelsschiffen bis zu superschnellen Privatjägern ist alles im Angebot; natürlich immer das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Im Kilrathi-Universum sind seit unserem letzten Besuch fünf Jahre vergangen. Im selben Maß hat sich die Waffentechnologie weiterentwickelt. Die neuesten Laserschütze, brutale Impulsschiffe, Raumtorpedos und Partikelgeschütze stehen Euch zur Verfügung. Leider gibt's das nette Spielzeug nicht umsonst. Nur Kapitäne, die die nötigen Credits auf der Bank liegen haben, werden auf Aus-rüstungsstationen bedient. Bevor Ihr Euch also auf riskante Aktionen einlassen könnt, fristet Ihr wohl oder übel als braver Handelskapitän à la *Elite* Euer Dasein. Auf große Laser müßt Ihr also vorerst verzichten und dafür eine größere Ladebucht, einen besseren Antrieb oder stärkere Schutzschirme kaufen. Weiter im Angebot: Unterschiedliche Sensoreinrichtungen und Radar zur besseren Orientierung im Raum, Funkanlagen und Überlichtantriebe. Gerade diese Sprungtriebwerke sind wichtig, wenn Ihr alle 100 Sonnensysteme von *Privateer* besuchen wollt.



## Chris Roberts und Co.

Chris Roberts wurde am 27. Mai 1968 in Redwood City, Kalifornien geboren. Seine Kindheit verbrachte er in Manchester in England, bis er als junger Programmierer zurück in die Staaten ging und dort für Origin als freier Mitarbeiter sein *Times of Lore* veröffentlichte. Er blieb freier Mitarbeiter bis zur Veröffentlichung von *Wing Commander*. Auf der Party, anlässlich der Erstveröffentli-

Euch weitergibt. Ihr könnt auf Industriepaneten im "Blade Runner"-Stil landen, auf Agrarpaneten exotische Nahrungsmittel gegen High-Tech eintauschen oder in militärischen Einrichtungen die eigenen Fähigkeiten trainieren. Bevor Ihr Euch einen neuen Raum zulegt, heißt es dort logischerweise die Pilotenfähigkeiten verbessern.

Was Ihr auch unternimmt, ob Ihr als Pirat oder Händler, als Söldner oder Diplomat eines Herrschers unterwegs seid, für alles müßt Ihr bezahlen. Die Führung des Kontos ist von vitaler Bedeutung. Deshalb habt Ihr in jeder Station Eurer Reisen durch das All Zugriff auf das eigene Guthaben.

Natürlich hat auch *Privateer* eine durchgehende Story, die

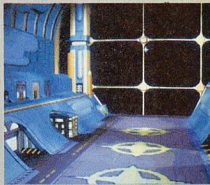
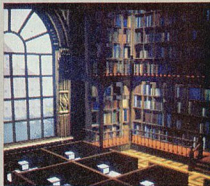


Waffen nach Wahl: Der Vogel wird ausgerüstet.

Der tüchtige Raumkapitän kann auf über 80 verschiedenen Stationen und Basen landen, die sich alle thematisch und grafisch unterscheiden. So trefft Ihr zum Beispiel im "New Oxford"-System auf eine Gelehrtenrepublik, die wichtige Informationen gegen entsprechende Bezahlung an

sich im Laufe der Abenteuer entwickelt. Auf Euren Reisen werdet Ihr auf zahlreiche andere Söldner und Charaktere treffen, die Aufträge verteilen und mit denen Ihr Informationen austauschen könnt und so, langsam aber sicher, das Geheimnis um die unbekannte Rasse löst. Anders als bei

*Wing Commander* ist der Spaß mit der letzten vorgegebenen Mission noch lange nicht vorbei. Ihr könnt unbegrenzt Eurer Tätigkeit als Privatunternehmer im Universum nachgehen. Immer neue Zufalls-Encounter sorgen dann für Spannungsnachschieb.



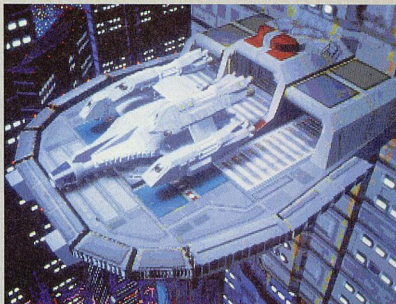
Auf jedem Planeten findet Ihr eine andere Umwelt: Industriepanet — Gelehrtenrepublik — High-Tech-Hot

## High-Tech

Wer dachte, mit *Wing Commander* sei das Ende der technischen Fahnenstange bereits erreicht, wird sich freuen. In Zukunft wird sich die "Tigers Claw" nicht mehr in einzelne Pixel auflösen, wenn wir ihr zu nahe kommen. Alle Raumstationen und großen Schiffe sind in Super-VGA gezeichnet. Die Auflösung ist so detailliert und scharf, daß selbst im direkten Vorbeiflug keine groben Verzerrungen mehr auftreten. Keine Frage, daß es unterhalb von 33 MHz Rechengeschwindigkeit nur sehr schleppend im Weltall zugeht. So richtig flott wird's erst mit 50 MHz. Trotz der Grafikpracht haben sich Chris Roberts und Produzent Scott Russo fest vorgenommen, mit 10 MByte Speicherplatz auf der Festplatte auszukommen. Natürlich müssen wir nicht auf das bereits bewährte "Speech Asseccory Pack" verzichten, wenn uns die Unterhaltungen in digitaler Qualität aus den Lautsprechern entgegenschallen sollen. Des weiteren wird natürlich auch eine CD-ROM-Version entwickelt, die noch einmal akustisch aufgeböhrt wird.

Sollte sich der fantastische erste Eindruck bestätigen, steht allen Science-fiction-Freunden ein heißer Sommer bevor. Bis zum Mai 1993 müssen wir auf jeden Fall noch warten, bevor wir abheben und zu neuen Ufern aufbrechen können.

vw



Blade Runner läßt grüßen: vor dem Start vom Raum-terminal

## Hörsenswert

Die Musik und Soundabteilung von Origin hat seit kurzem einen neuen Chef. Wir sprachen mit Dana Glover, der unter anderem für die Soundtracks von *Strike Commander*, *Ultima 7 - The Serpent Isle* und *Privateer* verantwortlich ist.

PP: Dana, wie wird man Komponist für Computerspiele?

Glover: Rein zufällig. Ich war für eine Filmproduktion ein halbes Jahr in Austin und hörte von einem Freund, daß Origin einen neuen Komponisten sucht. Da meine Frau und ich uns inzwischen in Austin und die tolle Landschaft verliebt hatten, beschlossen wir, einfach hier zubleiben.

PP: An was für Filmmusiken hast

Du mitgearbeitet?

Glover: Ich habe vor vier Jahren mit einem Freund ein eigenes Produktionsstudio in Los Angeles gegründet und in den kommenden Jahren mit Jerry Goldsmith und Danny Elfman an "Darkman" und anderen Filmen gearbeitet. Ein Teil des Soundtracks der "Hellraiser"-Trilogie ist von mir. Außerdem größere Musiksequenzen von "Robocop 2", "Re-Animator" und "House 2".

PP: Wie unterscheidet sich die Arbeit an einem Computerspiel von der an einem Film?

Glover: Hier läuft alles viel chaotischer ab. Es gibt kein fertiges Storyboard, sondern nur kleine Scripts zu den einzelnen Szenen. Am Anfang kamen die Jungs rüber und

wollten

nur

Soundtracks wie in "Star Wars". Es hat ganz schön gedauert, bis sie mir vertraut haben.

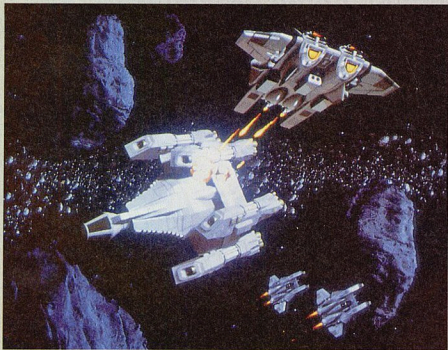
Inzwischen kann ich meine eigenen Vorstellungen verwirklichen. Liegt wahrscheinlich daran, daß ich hier der einzige bin, der Noten lesen kann.

PP: Wie würdest Du die kreative Arbeit an einem Spiel-Soundtrack bewerten?

Glover: Um ehrlich zu sein, so eine Filmproduktion ist doch noch etwas gehaltvoller. Dort stehen einem ganz andere Mittel zur Verfügung. Durch den Einsatz der Computer bin ich etwas mehr eingeschränkt. Vielleicht mietet Richard mir ja mal das Symphonische Orchester von Houston. Dann würde ich den richtig satten Space-Sound hinkriegen, ich glaube aber, daß beide Industrien in der Zukunft enger zusammenarbeiten werden. Du hörst ja selbst, daß wir versuchen, von den durchlaufenden und verdammte langweiligen Soundtracks wegzukommen. Bei uns wirst Du in Zukunft kein Computergedudel mehr hören. Die Soundtracks werden aufgebaut wie ein Film-Score. Viele unterschiedliche Themen begleiten die Handlung, wechseln sich ab und sorgen für Atmosphäre. Inzwischen haben wir auch die Synchronisation zwischen Grafik und Sound im Griff. Verzögerungen wie in *Wing Commander 1* wirst Du nicht mehr finden.

PP: Du bleibst also am Ball?

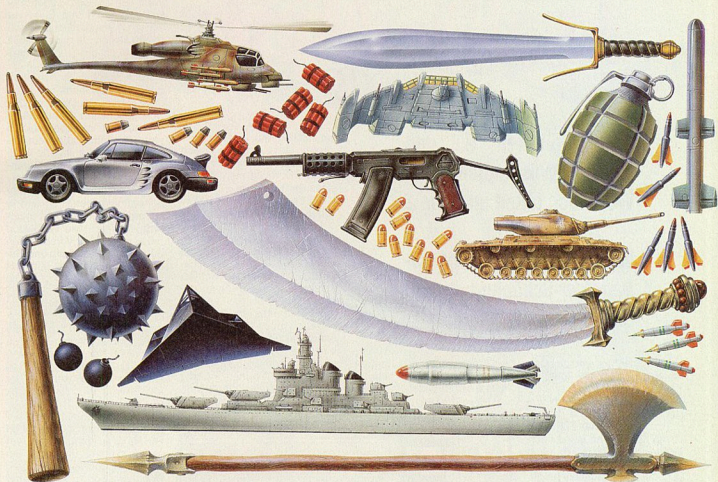
Glover: Für's erste ja. Es wird noch einige Zeit dauern, bis ich alle Maschinnen fest im Griff habe. Früher habe ich nur mit Klavier, Notenblatt und Bleistift komponiert. Da ist die Umstellung ganz schön groß.



Filmverdächtige Raumschlacht: George Lucas legt die Ohren an.



## AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



**...WIRST DU SPIELEND  
FERTIG!**



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEN FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

## Advanced GRAVIS

# Jagd auf den Wurm

**Rückkehr auf den Wüstenplaneten:**  
Westwood tüftelt an *Dune 2* — *The Battle for Arrakis*.  
Was werden die *Eye-of-the-Beholder*-Schöpfer aus dem Stoff machen?

**E**in Planet bebt und das Universum hält die Luft an. Was ist geschehen? Arrakis, genannt Dune, ist der Nabel der Zivilisation. Ohne die nur auf ihm zu gewinnende Pulverdroge Spice kann keine interstellare Raumfahrt betrieben werden. Forschung, Handel, ja, jeder Austausch kämen ohne Spice sofort zum Erliegen. Kein Wunder, daß die großen Herrscherfamilien der Galaxis — die Atreides, Harkonnen und Ordos — erbittert um die Vormacht auf Dune kämpfen. Moment — da gab es doch schon einmal etwas? Richtig: *Dune*, ein mit großartigen filmischen Szenen durchsetztes Adventure-Strategie-Gemisch, enttäuschte vor knapp einem Jahr viele Freunde der Spice-welt. Wie beim gleichnamigen Film schimmerte nur ein Hauch

von Frank Herberts Kultroman "Der Wüstenplanet" durch. Flache Abziehbilder einer Welt unerreicher Tiefe? Das hört

man nicht gerne, und so plante Virgin, die Westwood frisch eingekauft haben, für den zweiten Durchlauf ein reinrassiges Strategiespiel.

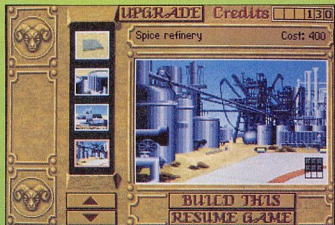
PC-Besitzer dürfen wohl schon zum Jahreswechsel in die Rolle eines Harkonnen, Atreides oder Ordos schlüpfen, um den Familienbesitz zu mehrern. Dabei geht es in Dutzenden von Vorstößen um Sabotage und Eroberung feindlicher Spicefabriken — und mit recht harten Bandagen zu.

Dabei müßt Ihr nicht nur feindliche Truppen besiegen, ihre Stellungen ein- und Fabriken übernehmen, sondern nebenbei Eure eigenen Arbeiter und Produktionsstätten schützen. Ihr müßt Lager aufschla-

Ausgangslage sich je nach Wahl Eurer Clan-Zugehörigkeit verändern und Euch vor völlig unterschiedliche Situationen stellen. Je nach Familie sollen auch die Truppen typische Taktiken entwickeln.

Nach dem *Eye-of-the-Beholder*-ähnlichen Intro mit stimungsvoller Musik wird das Spielgeschehen hauptsächlich aus der Vogelperspektive verfolgt. Kleine, aber fein gezeichnete und animierte Sprites huschen über das Gelände; Wohn-, Fabrik- und Lagergebäude sind, wie bei *Sim City* oder *Utopia*, detailliert und in schematischen Blöcken angeordnet. Wenn, wie Westwood meint, in unserer Vorabversion noch Landschaftsteile und Gebäudetypen fehlten, läßt das auf recht abwechslungsreiche Missionen hoffen.

Wichtige Ereignisse werden durch Sprachausgabe bekanntgemacht, ohne daß dabei die Fülle an Soundeffekten zu leiden hätte. Für die, neben der MS-DOS-Version, geplanten Amiga-Adaption, braucht Ihr mindestens 1 MByte RAM; eine Festplatte wird wärmstens empfohlen. Wer sich nicht zutraut, das gesamte Geschehen von Hand zu kontrollieren, darf sich zurücklehnen und das Befehlen klappenweise dem Rechner überlassen. Wer genug trockengeübt hat, sollte sich dann allerdings selbst an die Steuerung setzen — gemeinerweise spielt der Rechner nicht immer optimal! Ob



Mit dem nötigen Geld weiten wir unser Gewürzimperium aus

gen, Fabriken einrichten und ständig den Stand an anderen strategischen Orten verfolgen. Die Spionagemissionen scheinen übrigens, neben der *Sim City*-ähnlichen Siedlungsverwaltung, am meisten Spaß zu machen. Zwischenbilder informieren über Einrichtungen, und das Optionsmenü zeigt jederzeit Eure Handlungsmöglichkeiten auf. Um den Spielspaß zu verlängern, wird die



Ihr steuert Eure Entermaschinen mit der Maus über die Oberfläche



Stark *Sim-City*-inspiriert: Städtebau in Klötzchenform

die Welt des Spice ihren vielversprechenden Eindruck bestätigt und einen Besuch wert ist, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Zur Einstimmung sei allen *Si-Freunden* schon die Lektüre des Romans ans Herz gelegt. Eva Hoogh



Zwischengrafiken und viel Text sorgen hoffentlich für Atmosphäre



Je nach gewähltem Haus ändert sich Eure Aufgabe



Europas beliebteste Leichtcigarette.

# Lord ist Extra



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,6 mg Nikotin und 8 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# Fliegendes HÖRNCHEN

**A**liens sind auch nur Menschen. Auf einem fernen Planeten protzen unsere galaktischen Nachbarn nicht mit einem muskelbepackten Körper, sondern locken die weiblichen Artgenossen mit einem kugelförmigen Bäumlein ins heimische Nest.

Natürlich wird aus diesem erotischen Grund sehr viel gegessen, was im Laufe der Jahrhunderte zu einem Nährmittelnormstand führte. Um der Lage Herr zu werden, wurden einfach ein paar leerstehende Planeten als Farmen hergerichtet. Die Erde ist lustigerweise eine dieser Farmen, deren Rodung dank einem kleinen Rechenfehler vergessen wurde. Erst jetzt taucht der Fall "Erde" wieder auf und die Aliens machen sich auf den Weg, unseren Planeten zu ernten.

Via Vakuummaschinenrie wird zuerst die Atmosphäre abgesaugt. Erste Erscheinungen sind übrigens Ozonlöcher.

Dann wird, dank fehlender Atmosphäre, alles Organische durch die Sonne gebraten und auf der sonnenabgewandten Seite gefrostet. Dort steht das Raumschiff bereit und füllt seine Tiefkühlfächer mit der Feinfrostkost.

Kein Mensch riecht den Braten – nur ein einsames Fliegenhörnchen, das auf den Namen Timet hört, bekommt Wind von der Sache und stürzt sich in ein Plattformabenteuer. In gut drei Dutzend Levels hat sich unser Timet gegen die außer-

**Ein vielversprechendes Amiga-Jump'n'Run-Spiel aus Deutschland steht vor der Tür: Timet the flying Squirrel soll technisch und spielerisch neue Maßstäbe setzen.**

irdischen Gesellen zu behaupten, wobei er zuerst alle Erdteile und zu guter Letzt das Hauptquartier selbst zu säubern hat. Jeder Kontinent unterteilt sich dabei in mehrere Abschnitte, in denen es gilt, alle Vakuummaschinen auszu-

schalten und den Ausgang zu erreichen. Habt Ihr ein Level gemeistert, wird auf einer Übersichtskarte der nächste ausgesucht. Neben den "normalen" Spielstufen warten zwischen den Kontinenten Unterwassereinslagen. Kontinentale Entfernungen lassen sich jedoch auch durch eine Warp-Zone zurücklegen. In dieser fliegt Ihr, ähnlich der Sonic-Bonusrunde, auf einer drehenden Ebene von einem Ausgang zum nächsten. Auch unter die Erde und in das High-Tech-Hauptquartier ver-

schlägt Euch die Alienhatz. Die Gegnerschar ist dementsprechend abwechslungsreich, wobei die zentrale "Looser-Rolle" im weitesten Sinne das Huhn spielt. So trifft Ihr auf normale und unnormale



Parallax-Ebenen satt – hübsche Effekte in 50 Hz am Fließband



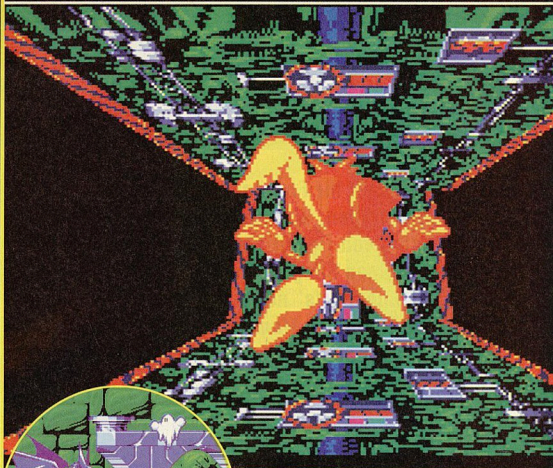


Hühner, auf Roboterhennen oder Unter-wasserküken. Je nach Kontinent und Levels variiert das Huhn in Form, Farbe und An-griffstaktik. Doch nicht nur Federvieh will Euch an den Flughörnchenpelz. Unter Was-ser gibt's etliche Fische, die auch als Taxi mißbraucht werden.

Ihr wehrt Euch mittels kräftigem Sprung auf den Kopf der Feinde – Mario läßt grüßen. Eine wirksame Verteidigung läßt sich jedoch auch mit den zahlreichen Extras realisieren. Neben Schutzschildern soll es auch riesige Gummispringbälle geben, auf denen Ihr in Riesensätzen durch die Landschaft fliegt. Berührt Ihr bestimmte Felder, saust Ihr andererseits wie eine Rakete los und walzt alles nieder, was sich Timet in den Weg stellt. Die Extras kassiert Ihr aus großen Blüten, die auf einem Stengel sitzen. Die Blüte gibt das Extra allerdings erst frei, wenn sie sich öffnet. Dazu müßt Ihr mit hoher Geschwindigkeit an Ihr vorbeirasen und die Blätter in Schwingungen versetzen, die sich bis zur Blüte fortsetzen und sie öffnen.

Da lacht das Huhn:  
Timet springt sich den  
Weg frei (links)

Natürlich soll Timet auch mit etlichen Bonusräumen und versteckten Extras protzen. Besonders gut versteckt werden die Zusatz-Levels sein. In diesen jagt Ihr durch eine 3-D-Stage, in der natürlich etliche Punkte zu machen sind. Die 3-D-Bitmap-Grafik



Zoom mich, Baby! Oben seht Ihr eine frühe Version der 3-D-Bonusrunde. Im fertigen Extra-Level wird's neben einem bunten Hintergrund jede Menge Objekte in den dreidimensionalen Gängen geben. Eine Ausführung mit 4096 Farben ist in Arbeit.



Unser Flughörnchen Timet sammelt Diamanten: Die Warp-Zone erinnert an die abgefahrene Sonic-Bonusrunde.

dieser Bonusrunden wird dabei in Echtzeit berechnet. Außerdem erwartet uns eine 4096-Farben-Szene.

Timet the flying Squirrel wird vom jungen Programmiererteam "Neon" entwickelt, die für Demonware bereits das ordentliche Exodus 3010 abliefern. Jan Jöckel program-

miert und designt das Spiel. Antony Cristoulakis malt die niedliche Grafik fürs Flughörn-Jump'n'-Run. Timet erscheint über Kaiko und soll im April '93 nur für den Amiga erhältlich sein. Super-NES- und Mega-Drive-Versionen sind für das nächste Jahr ebenfalls angedacht.

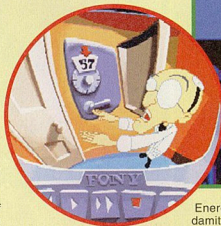
kn



# TENTACLE IS BACK

**Zeit für Freuden-  
tränen: Wer nicht  
loskam von Doktor Fred  
und grünen Saugnäpfen,  
darf LucasArts' neuem  
Knaller *Maniac Mansion*  
2 entgegenfiebern.**

Schornsteinfeger:  
Eierkopf Bernard sitzt  
im Kamin.



**L**ila Tentakel entwickeln die lunglaublichesten Ambitionen. 1987 wollte so ein Glibberling die Hitparaden stürmen und Schlagersänger werden. Wir hatten die ehrenvolle Aufgabe, die Bewerbungsunterlagen abzuschicken und später dem erfreuten Labortentakel den unterschriebenen Plattenvertrag zu überreichen.

Wieder ein Rätsel gelöst in Ron Gilbert's Adventure-Offenbarung *Maniac Mansion*. Die von ihm, zusammen mit Gary Winnick geschriebene Gruselmär wurde für eine ganze Generation von wackeren C-64-Abenteurern zum Aha-Erlebnis. Zum ersten Mal war uns richtig bewußt, zu was für überragenden Leistungen das immer noch junge Computerspielmittel fähig war. Heute, beinahe fünf Jahre später, ist die geniale Mischung aus Gruselcomics, B-Picture und Anar-

cho-Kasperletheater längst zum Klassiker geworden und hat den Weg bereitet für Softwareperlen wie *The Secret of Monkey Island* und *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*.

## Die Rache des Fred

Es wird wohl kaum jemand annehmen, daß Doktor Fred den LucasArts-Musterknaben Gybrush und Indiana das Feld kampflos überlassen wird. Während die Computernachkommen bravourös die Verkaufs-Charts stürmen, brütet Fred in der Gummizelle und sinnt auf schreckliche Rache. Daß seine geistige Heilung am Ende des ersten Teils nicht von langer Dauer ist, hätten wir uns ja denken können. Sein Gaga-Meteorit ist zwar dank unseres Eingreifens

futsch, dafür hat Fred sich, ganz im Trend, wieder der Gen-Technologie verschrieben. Eine Prise Cytosin hier, ein Spritzer Adenin dort und fertig ist eine neue Tentakel-Armee. Die haben leider mit den beiden gemischt-bunten Vertretern aus dem ersten Teil nicht mehr viel gemeinsam.

Die neue Brut hat nur ein Ziel im glibberigen Kopf: Der Menschheit alle

Energie abzuzapfen und damit eine Tentakelnation zu gründen.

Wie wir, durch die amerikanische Filmindustrie hinlänglich geschult, wissen, können jetzt nur noch ein paar High-School-Kids für Ordnung sorgen. *Day of the Tentacle* beglückt uns gleich mit drei Musterexemplaren von Nachwuchsamerikanern. "Hoagie" ist der obercoole Roadie einer Heavy-Metal-Band, "Laverne" ein leicht verrückter Medizinstudent und Bernard das obligatorische Computergenie. Als Sieger können wir nur hervorheben, wenn die drei Buben im Kampf gegen die Tentakel zusammenarbeiten.

## Gemeinsam sind wir stark

Wer ein fast perfektes Steuerungssystem in der Schublade liegen hat, darf sich auf seinen Lorbeeren ausruhen. So finden wir auch im zweiten Teil von *Maniac Mansion* die bewährten neun



Mit der Zeitmaschine unterwegs



Blitzableiter: Benjamin Franklin läßt einen Drachen steigen.



Befehlswörter, mit denen wir unsere drei Nachwuchshelden auf Trab halten. Rechts vom Wortmenü ist das Inventory angesiedelt. Alle Gegenstände werden, wie schon bei *Monkey 2* und *Indy 4* als Icons dargestellt. Durch die Kombination von Inventory, Befehlswörtern und Gegenständen in der Spiellandschaft könnt Ihr ganze Sätze zusammenbauen und per Mausclick "abfeuern". Ihr seht die Landschaft schräg von der Seite, bei Bedarf wird gescrollt oder umgeblendet. Während Ihr mit einem Eurer Helden unterwegs seid, stehen die anderen auf Abbruch bereit. Ein Klick auf das entsprechende Paßfoto, und Ihr schlüpft in den nächsten Helden.

Für Spieldesign und extrem abgedrehte Comicgrafik sind Tim Delacruz und Dave Grossman zuständig. Die beiden haben schon Ron Gilbert bei der Entwicklung der *Monkey-Island*-Spiele unter die Arme gegriffen. So stammt zum Beispiel ein großer Teil der abgedrehten Piratendialoge von ihnen – man darf also einiges erwarten.

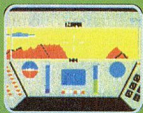
Um der Tentakelflut Herr zu werden, müßt Ihr unter anderem mit einer Zeitmaschine in die amerikanische Frühgeschichte düsen und dort nach dem Erfinder und Philosophen Benjamin Franklin suchen. Der hatte sich im siebzehnten Jahrhundert ausgiebigst mit der Elektrizität beschäftigt und gilt als Erfinder des Blitzableiters. Mit solch kompetenten Mitarbeitern werden wir den Tentakeln sicher die Stromversorgung abdrehen. Bevor es soweit ist, müssen PC-Besitzer noch ein paar Monate die Dämonen drehen. Vor Mitte nächsten Jahres wird Doktor Fred nicht auf unseren Monitoren auftauchen. Ob auch eine Amiga-Version erscheint, steht noch in den Sternen. Wir halten Euch über die Entwicklung auf dem laufenden.

vw

## Historisch

Im schnelllebigen Computergeschäft sind sechs Jahre eine kleine Ewigkeit. Eben diese sechs Jahre sind seit dem Erscheinen von LucasArts erstem richtigen Adventure vergangen, denn Ende 1986 erschien *Labyrinth* für den C 64 und den Apple II. Zwar hatte man sich schon vorher mit solchen Softwareklassikern wie *Rescue on Fractalus*, *Ballblazer*, *The Eidolon* und *Koronis Rift* einen guten Namen in der Szene gemacht – doch *Labyrinth* ließ zum ersten Mal die Qualität erahnen, die später zu *Monkey Island* und *Indy* führte. Die Fantasy-Hintergrundgeschichte lieferte der gleichnamige Film von Muppets-Erfinder Jim Henson (Drehbuch Monty Python's Terry Jones). George Lucas trat als Produzent auf und recycelte die Story gleich für ein Computerspiel.

Knapp zehn Monate später, im November 1987, erschien Ron Gilberts *Maniac Mansion*. Jeder, der einen C 64 sein Geld nante, trieb sich mit Dave, Bernhard, Wendy und Michael in Doktor Freds weitläufigem Eigenheim rum und ging



Vorgänger: *Koronis Rift*, *Rescue on Fractalus* und *The Eidolon*

auf Meteoritenjagd. Besonders innovativ – die "Cut-Scenes". Kleine, automatisch ablaufende Zwischenszenen, die zeigen, was an anderen Stellen im Spiel los ist. Wieder zehn Monate später, im Herbst 1988, setzte LucasArts Games die Erfolgsstory mit *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* fort.

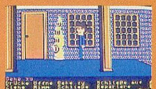
vw

## Der Hamster in der Mikrowelle

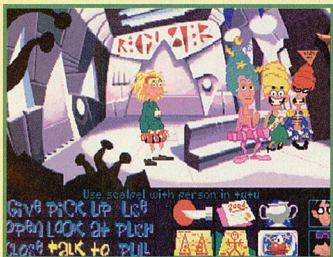
In *Maniac Mansion* gab's einen Hamster und eine Mikrowelle. Ihr könnt Euch sicher denken, was einige kranke Geister, Anwesende ausgenommen, mit dem lieben Nagetier angestellt haben. Der Clou bei der Sache: Auch in der ersten Version für das Nintendo Entertainment System durften wir den kleinen niedlichen Nager braten. Das wurde den asiatischen Herren, sonst nicht ganz so zimperlich, bald zu blutrünstig. Fazit: In der neuen NES-Version streikt die Mikrowelle bei eindeutigem Mißbrauch.

Es soll Leute geben, die noch heute in LucasArts-Adventures nach dem Benutzen für die Kettenäge aus *Maniac Mansion* suchen. Die Pro-

grammierer schwören zwar Stein und Bein, daß es im ganzen Spiel keinen Treibstoff gab, trotzdem hielt sich die Legende. Auf dem Mars in *Zak McKracken* glauben sich die Benzin-gläubigen schon am Ziel ihrer Metzelwünsche – doch wieder nichts. Ein ganz heißer Kandidat für den nötigen Energienschub ist *Day of the Tentacle*. Werden wir nach über fünf Jahren das Sägemaschinen endlich zum Laufen bringen?



Das Urtenakel aus *Maniac Mansion*



Mißwahl oder Mißgriff: Wer ist die Hässlichste im Spiel.

## URIDIUM2

Auf dem C 64 sorgte *Uridium* 1986 für Furore. Das flotte Ballerspiel basierte dabei auf einem simplen Spielprinzip: Über dem horizontal scrollenden Deck eines Raumschiffes wetzte unser Jäger wahlweise nach rechts oder links, schoß dabei sämtliche Feindformationen vom Bildschirm und landete letzten Endes auf dem, von Feindschiffen gesäuberten Sternenkreuzer, um ins nächste Level zu beamen. Trotz dieser einfachen Spielidee ballerte sich *Uridium* in die Herzen aller 64-Fans. Technisch hervorragend in Szene gesetzt konnte auch ein solch primitives Spielprinzip überzeugen und fand in unzähligen nachfolgenden Spielen billige Nachahmer, die die Qualität des Originals jedoch nie erreichten.

Kultprogrammierer Andrew Braybrook entschloß sich anno 1992 endlich, einen Nachfolger zu seinem 86er Superhit auf die Beine zu stellen. Zusammen mit Grafiker Mark Bentley und Musiker Jason Page schloß sich Andrew für zwei Monate in ein Kämmerlein ein und brachte zwei neue *Uridiums* in Rohfassung zustande. Beide Versionen enthalten das gleiche Spielprinzip: Wieder rast Ihr mit einem die

Back to the Roots: Altmeister Andrew Braybrook bastelt mit Hochdruck am Nachfolger des legendären *Uridium*.



Lust auf Laser: Mit einem Kumpel pusten reihenweise Feindformationen von der Oberfläche des Raumkreuzers

Oberfläche eines Raumkreuzers und jagt miesen Aliens hinterher. Neu dabei: Ein zweiter Spieler darf entweder als Drone assistieren oder als Kollege mit einem zweiten Jäger mitdüsen. Zudem brecht Ihr nach Beendigung eines Levels durch die Oberfläche des Raumkreuzers und findet euch als Kampfbote im Raumschiff wieder. Hier muß der Ausgang gefunden und ein Generator ausgeschaltet werden.

Die zwei Vorab-Versionen unterscheiden sich jedoch in Grafik und Sound. Die eine glänzt mit satten 32 Farben, die andere nur mit derer acht. Letztere soll allerdings mit einem ganz besonderen Effekt beeindrucken: Der Parallax-Hintergrund wird durch die Raumkreuzeroberfläche "hindurchscheinen". Dabei soll die Grafik nicht wesentlich farbloser wirken, als die der 32-Farb-Version. Da die Pixel nur wenig Speicherplatz verbrauchen, steht zudem sehr viel Platz für Musiken und Soundeffekte zur Verfügung. Im Voraus schwärmte Andrew schon von glasklarer Sprachausgabe und bombigen "Krach-Bumm"-Effekten. Action-Fans und Freunde des Klassikers müssen sich jedoch noch bis zum Frühjahr 1993 gedulden. *kn*



Die "Fächer"-Extrawaffe erinnert an *Axelay*

Wie im Vorgänger fetzen wir horizontal durch die Levels (rechts)



Als Kampf-Robo stecken wir mehrere Treffer ein (unten)





# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

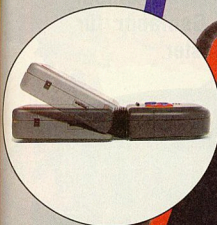
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

**GÜNTIGER!**

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-  
Spielsystem zum  
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

### SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG  
SPIELE-BERLIN**

## Die PC-Profis

### Legen Sie Wert auf ...

- ☒ qualifizierte Beratung?
- ☒ rasche Lieferung?
- ☒ fachgerechten Versand?
- ☒ günstige Preise?

... dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

### Nice Price

1889 - Handelsimulation	84,90
A-Train	97,90
Ages of the Pacific	79,90
• Alone in the Dark	91,90
• Amazon	79,90
A.T.A.C.	74,90
Battle Isle	84,90
Bundesliga Manager Pro	59,90
Civilization	95,90
Crisis in the Kremlin	91,90
Curse of Enchantia	84,90
Das Schwarze Auge	84,90
Der Patrizier	89,90
Dynablasters	69,90
• F15 Strike Eagle III	89,90
First Samurai	64,90
Hexuma	84,90
History Line 1914-1918	89,90
Indiana Jones 4, dt.	89,90
• King's Quest 6	84,90
Laura Bow 2 - Amon Ra	79,90
Legend of Kyrandia	79,90
Links 386 Pro	89,90
Lure of the Temptress	69,90
Mega Lo Mania	79,90
Might & Magic IV	69,90
Powermonger	79,90
• Prophecy of the Shadow	79,90
Quest for Glory 3	79,90
Rampart	69,90
Rex Nebular	74,90
Rise of the Dragon	74,90
• Sherlock Holmes	89,90
Siege	64,90
Sim Ant	97,90
Spellcasting 301: Spring Break	64,90
Star Control 2	79,90
Summer Challenge	63,90
• Task Force 1942	94,90
The Summoning	74,90
Theatre of War	74,90
Ultima Underworld	84,90
Ultima VII: The Black Gate	74,90
Wing Commander II	89,90
Wing Commander II - SO 2	39,90
Wizardry 7	69,90

### In Kürze lieferbar

Burning Steel, Comanche, Darkman, Goblins 2, Hammer Jump Jet, Inca, Legend of Valor, Lemmings 2, Ultrabots, Spellcraft, Strike Commander, The Legacy, Temado, Waxworks, X-Wing. Rufen Sie an, wir halten Sie gerne auf dem Laufband! (+ Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

Telefon 069 / 646 885 18  
Telefax 069 / 646 886 18

Artbox Computer GmbH  
Anton-Burger-Weg 147b, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9,00 DM, Vorauskauf 6,00 DM, Auslandsbestellungen nur Vorauskauf 15,00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

# DOMINUS

Steht Ihr auf Monstertypen? Ascii-  
wares Strategiespiel  
Dominus vermixt bein-  
harte Taktik mit einem  
digitalen Genlabor für  
Mustermonster.



Der kleine Monster-  
züchter (Teil 1): Verschiedene  
Monsterrassen stehen artbe-  
reit in der Zuchtammer...

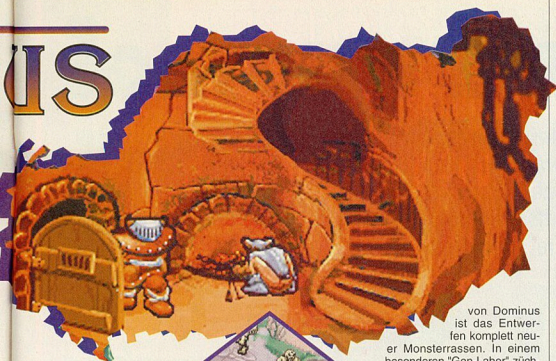


Auf Kommando  
brüteln  
die einzelnen  
Monster zu  
einer neuen  
Gattung...





US



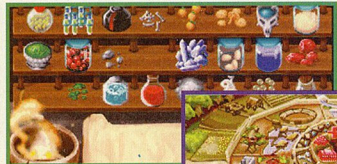
Die fertigen Monstermutationen werden sogleich praktisch erprobt

versuchen gar, einen gegnerischen Kommandanten zu kidnappen.

Wie es sich für ein Märchenland gehört, kommt auch die Zauberei nicht zu kurz. Dank magischer Künste könnt ihr den angreifenden Mieslingen zur Not auch selbst eins auswaschen. Ein gemurmelter Angriffszauber lichtet die Reihen der Bösewichter und hebt

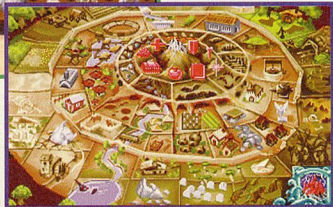
die Moral der eigenen Monsterrassen. Zaubersprüche lassen sich in Eurer persönlichen Hexenküche selbst zusammenbrauen. Stärke, Art und Wirkung der Magieformeln werden mittels 24 verschiedener Zutaten bestimmt.

Fortgeschrittene Spieler geben sich nicht mit den Fertigmustern zufrieden. Eine der größten Herausforderungen



Das vorzeitliche Genlabor: Hier mixt der Zauberkünstler neue Monsterindigenzien zusammen

Die einzelnen Schlachtfelder werden einfach per Mausclick angewählt



von Dominus ist das Entwerfen komplett neuer Monsterrassen. In einem besonderen "Gen-Labor" züchtet der kleine Frankenstein aus dem vorhandenen Monstermaterial neue Arten, welche die Eigenschaften der "Eltern" miteinander vereinen sollen.

Wollt ihr beispielsweise ein besonders kräftiges Urviech in die Truppen aufnehmen, rührt ihr einen Monstercocktail aus den knackigsten Kollegen zusammen: Hier ein Ork, dort ein Wer-Bär, da ein Echsenkrieger. Je nach "Mischungsverhältnis", maximal sechs Monster lassen sich gleichzeitig mixen, entsteht ein völlig unbekannter Truppentyp, den ihr natürlich selbst benennen dürft. Doch obacht: Wer sich bei der Genbasterei verummelt, erhält statt dem Megamonster einen Haufen Monsterrück, der zu nichts zu gebrauchen ist.

Von Dominus, das Anfang des nächsten Jahres nur für PCs in die Software-Shops kommen soll, ist eine komplett ins Deutsche übersetzte Version (Bildschirmtexte und Handbuch) zur Zeit bei Ubisoft in Arbeit. mh

## SUPER SPIELE-SPREISE

Die Spielsysteme

# SUPER VISION

und

## GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision  
LCD Video Game  
SV 100 119,- DM  
(Mit CRYSTBALL Modul)

BlockBuster	SV100/01	34.90DM
FlashBuster	SV100/02	34.90DM
Carrier	SV100/04	34.90DM
EaglePlan	SV100/05	34.90DM
P-52 SeaBattle	SV100/06	34.90DM
Linear Racing	SV100/07	34.90DM
TracBoy and Mouse	SV100/08	34.90DM
Sunka	SV100/09	39.90DM
Alien	SV100/10	34.90DM
HeroKid	SV100/11	34.90DM
Challenger Tank	SV100/13	34.90DM
RobotBust	SV100/14	34.90DM
Pro Tennis	SV100/15	34.90DM
Chimera	SV100/16	39.90DM
SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
HoneyBee	SV100/18	34.90DM
Olympic Trials	SV100/19	39.90DM
MarthaBlata	SV100/20	39.90DM
GrandPrix	SV100/21	34.90DM
SuperBlock	SV100/22	34.90DM
BrainPower	SV100/23	34.90DM
2 in 1 (EaglePlan + HashBlock)	SV100/24	34.90DM
Jaguar Bomber	SV100/25	34.90DM
TASAC2102	SV100/26	39.90DM
HappyRace	SV100/27	39.90DM
SuperPang	SV100/28	39.90DM
Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
FinalCentip	SV100/31	39.90DM
Penguin Helicut	SV100/32	39.90DM
Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
Soccer Champion	SV100/34	34.90DM
Happy Pair	SV100/35	a.A.
John Adventure	SV100/36	a.A.
PatPat Team	SV100/37	a.A.
Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
Maginross	SV100/39	a.A.
Delta Hero	SV100/40	a.A.
Recycle Design	SV100/41	a.A.
Super Kang	SV100/42	a.A.
Jugler	SV100/43	a.A.



Game Master  
LCD Video Game  
GM 6622 99,- DM  
(mit Falling Block Modul)

Gobang	GM6622/01	19.95DM
Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
KungFu	GM6622/06	19.95DM
Pinball	GM6622/07	19.95DM
Tennis	GM6622/08	19.95DM
Football	GM6622/09	19.95DM
Autorenren	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center  
Mozartstr. 39  
O-1633 Mahlow  
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

# WHALE'S VOYAGE

Die österreichischen Spielemacher Neo geben mit einer Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel ihren Softwareeinstand.

**W**ir schreiben das Jahr 2371. Die Galaxis lebt in der Konföderation "Kosmische Hanse" zufrieden und glücklich in den Tag hinein. Hinter den Kulissen werkelt die Regierung jedoch an einem teuflischen Plan zur Versklavung der Galaxis. Hier kommt Ihr ins Spiel: Vier abgebrannte Mannen, irgendwo am Rande der Galaxis, kratzen ihr letztes Geld zusammen, kaufen sich den alten Raumkreuzer "Whale" und entschließen sich, mit Handel ordentlich Geld zu scheffeln. Wie vorhersehbar, schildern unsere Charaktere in die geheime Affäre und haben diese aufzudecken.

Ihr schlüpft in die Rollen der vier Raumfahrer, die vor Spielbeginn rollenspielgemäß zusammengebastelt beziehungsweise geschult werden dürfen. Zu Beginn wird mit der "Whale" kräftig gehandelt, um sich ein kleines Startkapital aufzubauen und Mannschaft

plus Raumschiff gehörig auszurüsten. Acht verschiedene Planeten werden angefliegen und via Gleiter abgesehen. Findet ihr eine der futuristischen Städte, wetzt ihr riesige Dungeons entlang, in denen jede Menge Missionen, Personen und Bösewichter auf Euch warten. Per Echtzeitkampf erledigt Ihr Euch der finsternen Gesellen.



Oben seht Ihr das obligatorische Dungeon, rechts wird mit erbeuteter Ware gehandelt (Amiga)



wird, wie in einem Strategiespiel, auf Hexfeldern ausgefochten, wobei die derzeitige Bewaffnung Eures Schiffes und die Erfahrung Eurer Mannschaft von herausragender Bedeutung sind.

Das Rollen-Wirtschafts-Strategie-Spiel *Whale's Voyage* wird im Februar für Amigas mit einem Megabyte und MS-DOS erscheinen. kn



Oben: Unser Raumschiff, die Whale, erfreut sich glänzender Bewaffnung

Links: Der Raumpirat agiert als Händler und bezahlt für illegale Ware natürlich am besten.



# HISTORYLINE



## 1914-1918



### September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

### Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

### Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

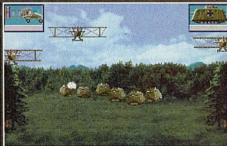
### März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.

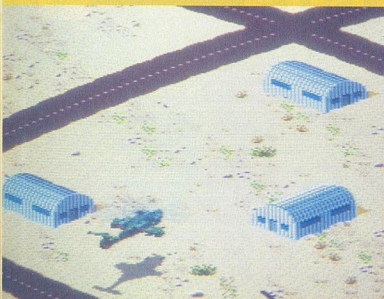


MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

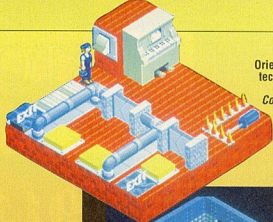
Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.  
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37

## AMIGA-ANGRIFF

Auf den 16-Bit-Konsolen fliegen actionbegeisterte Heimpiloten schon seit geraumer Zeit mit dem Import-Modul **Desert Strike** Kampfeinsätze gegen einen miesen Wüstengeneral. Hersteller Electronic Arts setzt nun die peppige Cartridge für den Amiga um. Technisch und spielerisch orientiert sich die Computeradaption von **Desert Strike** an der Mega-Drive-Version. Kein Wunder, schlägt doch in beiden Maschinen das gleiche Prozessorherz. Ernsthafte Interessenten sollten sich Ihr Spiel eventuell vorbestellen, bevor die BPS dem Wüstenflieger Startverbot erteilt. *mh*



In Kürze für dem Amiga: Die Actionsimulation **Desert Strike**



Orientiert sich technisch am Vorläufer: **Contraptions**

**Puzzle-Panik:**  
Wie löse ich das Rätsel in diesem Raum?



## DER TAG DANACH

Unsere Redaktionstüftler haben sich kaum vom Suchtknaller *D/Generation* losgerissen, schiebt Mindscape den offiziellen Nachfolger hinterher. In **Contraptions**, das für Amiga und PC noch rechtzeitig zum Fest erscheinen soll, steuert Ihr ein kleines Männchen durch isometrische Räume. Eure Aufgabe: Als Minimechaniker im Bauch einer gigantischen Maschine nach Fehlern zu suchen und diese sogleich zu beseitigen. Das Problem: Euch fehlen die nötigen Werkzeuge für die Reparaturen. Das Handwerkzeug müßt Ihr unterwegs erst aufklauben. Im Gegensatz zum schon recht puzzelastigen Vorläufer liegt der spielerische **Contraptions**-Schwerpunkt noch deutlicher auf dem Tüftel Sektor. Hier ein Schalter umlegen, dort eine Bodenplatte drücken. *mh*

**SOFTPOWER**

**Berlin**

**Special News**

Endlich erhältlich :

**Patrizier**

Amiga DM 85,- PC DM 99,-

**Might & Magic 4**

für IBM DM 85,-

**Lotus III**

Amiga DM 59,-

**Riesiger Spielspaß**  
durch Berlins größtes  
Lager an PC + AMIGA  
Spielen wird garantiert !

**Hauptgeschäft**  
Schwedenstr. 18c  
1000 Berlin 65  
Fax. 030 / 492 2057  
**Filliale Spandau**  
Schönwalder Str. 65  
1000 Berlin 20  
**030 / 492 20 56**

**dynamis soft**  
D. Winter

A M I G A

Air Warrior	71,90	MAD TV	70,90
Airbus A 320	91,90	Magic Pokets	59,90
Amberstar (d)	77,90	Monkey Island 2 (d)	79,90
Castle o.D. Brain	65,90	Pinball Dreams	54,90
Civilisation	77,90	Pinball Fantasies	54,90
D' Generation	58,90	Projekt X	55,90
Der Patrizier (d)	71,90	Push Over	59,90
Dynablaster	69,90	Risky Woods	62,90
Hook	59,90	Sensible Soccer	59,90
Humans	62,90	Shadowlands	69,90
Jim Power	65,90	Silent Service 2	77,90
Leg. o. Kyrandia (d)	65,90	Special Forces	77,90
Lemmings	42,90	Trodders	57,90
Lemmings DATA	35,90	Wing Commander (d)	85,90
Lotus Turbo Ch.3	54,90	Wizkid	60,90
Lure o. Tempres (d)	68,90	Zool	55,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE - FAST ALLES LIEFERBAR  
Versandkosten: Nachnahme 8,50 Vorkasse 5,50

**TEL.: 07733 / 3366**

Schwarzwalddstr. 2 7701 Mühlhausen 2

**Computer-Spiele-  
Vermietung**

An- und Verkauf von Software

**Softhek**

6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25,  
Tel.: 069/590180

6100 Darmstadt, Holzschallallee 1a,  
im Hause "Video-Time",  
Tel.: 06151/318755

6500 Mainz, Kirschgarten 6,  
Tel.: 06131/237665

Demnächst auch in  
6000 Ffm.-Höchst und 6150 Hanau.

Sie möchten sich im Bereich  
Software-Handel und -Vermietung  
selbstständig machen? Wir haben ein  
professionelles Konzept !

**VDS GmbH**

Wielandstraße 25  
6000 Frankfurt 1  
Tel.: 069/5976041-42  
Fax: 069/5964118



## BAU-BEDARF

Vor rund einem Jahr teilten kleine Heimdesigner mit Domarks 3-D Konstruktions Kit eigene 3-D-Spiele im Stil von Castlemaster oder Driller. Leider trübten einige kleine Fehler im digitalen Bastelbogen die Lust am Spielebau. Vor allem auf PCs ließ das Konstruktionsprogramm einige Wünsche offen. Mangelnde Soundkartenunterstützung und die Tatsache, daß auf PCs nur 64 KByte große Adventure gebaut werden konnten, nerven.

Die Macher der Freespace-Spiele und Domark erkannten die Zeichen der Zeit und hörten auf das Spielers klagende Stimme. Jetzt gibt's das, etwas aufgemotzte 3-D Construction Kit 2.0. Grundsätzlich hat sich kaum etwas an der neuen Version geändert. Mit den eingebauten Zeichen-, Konstruktions- und Programmier-tools können sich findige Hobbybastler eigene Spielwelten schaffen. Mit der umfangreichen Soundkarten-Datenbank werden die beliebtesten Musikarten unterstützt, dank EMS- und XMS-Speicherausnutzung setzt nur die Menge des vorhandenen RAMs Eurer Schaffenskraft Grenzen. Dem Programm liegt ein Manual im Telefonbuchformat bei; ob eine Videokassette wie bei der ersten Version mitgeliefert wird, steht derzeit noch in den Sternen. mh



Es ballert sich nochmal so gut mit dem Ascii-Pad-MD



## POWER-PAD

Wenn das Original Mega-Drive-Joystick zu unhandlich, ein fetter Joystick aber zu klobig ist und trotzdem nicht auf technische Feinheiten wie Autofeuer und Zeitlupe verzichten möchte, kann jetzt aufatmen. Das Ascii-Pad MD ist das Mega-Drive-Pendant des bewährten Super-Intendo-Ascii-Pads. Alle drei Feuerknöpfe des ergonomisch vorbildlich designten Joypads sind einzeln mit Dauerfeuer belegt. Ein Schieberegler hilft in kniffligen Ballersituationen mit der Zeitlupefunktion auch den fixesten Obermolt zu überstehen. Zur Zeit ist das Ascii-Pad-MD als Import mit englischer Verpackung und Handbuch zu bekommen. Eine offizielle deutsche Version des Pads kommt Anfang nächsten Jahres und wird rund 60 Mark kosten. mh

## Letzte Meldungen

\* Infogrames programmiert nicht mehr für den Amiga...

\* ...derweil Commodore stolz den neuen Amiga 1200 enthüllt

\* Verzögert: Virgins CD-Spektakel 7th Guest kommt erst mit Verspätung in die Läden

## RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, für AMIGA 500	39,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	79,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	179,- DM
RAM-Karte, 8 MB mit 2 MB bestückt für A2000	199,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	248,- DM

## Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	109,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

## Festplatten-Systeme mit Controller

40 MB Zugriffszeit <19ms, für AMIGA 500 oder 2000	498,- DM
170 MB Zugriffszeit <15ms, für AMIGA 500 oder 2000	798,- DM

Alle anderen Größen und Ram-Optionen auf Anfrage.

## Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	79,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024, 70Hz, HiColor	199,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	259,- DM
Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0,28 dots	498,- DM
Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0,28 dots	2298,- DM
Monitor RGB Farbe für AMIGA 500 bis 2000	428,- DM

## Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Bitte fordern unsere kostenlosen Komplettinformationen an. (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Sitzung)

Telefon: 02 09/49 58 04 Fax: 02 09/49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

## Commodore Amiga 500

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	548,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	648,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 40 MB HD, neueste Version	1098,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	998,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	2998,- DM

## Software für PC's Windows 3.0

Windows 3.1	149,- DM, MS-DOS 5.0	149,- DM
-------------	----------------------	----------

## Software für den Amiga

The Simpsons	39,- DM, Appeltizer (Text, Graphik, Spiel)	39,- DM
Mailboxprog.	69,- DM, Real 3D Beginners Version	79,- DM
Scala 500	189,- DM, Scala professional 1.13	379,- DM
Videobearbeitungssoftware und passende Hardware		ab 598,- DM

## Zubehör und Modems

Kickstart 2.x ROM 89, DM, Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschalplatte passend für oben aufgeführte ROM's	29,- DM
US Robotics Modems max. 57600 bps, verschiedene Modelle ab 1248,- DM	

Der Austausch unserer Modems an das Postnetz der BRD ist bei Sirafe verboten.

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles!

## 3 Jahre Garantie

- erhältet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.
- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
- Gerät defekt? Unverzüglich Austausch!
- Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
- Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?
- Testen Sie uns! Sie werden zufrieden sein.
- Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.

The logo for Quicksort features a large, stylized letter 'Q' on the left. The 'Q' is composed of a thick black outline with a small circle at the top right. Behind the 'Q' is a grid pattern. To the right of the 'Q' is a map of Europe, with various countries shaded in different colors. The word 'Quicksort' is written in a bold, serif font to the right of the map.

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskassa 25,-

**31,6%** Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller **31,6%**

Konsolen	
Game Gear	
Grundgerüst m. Columns	DA 259,95
AX-Battler	DA 55,95
Batmans Return	DA 63,95
Chesterman	DA 63,95
Donald Duck Lucky D.	DA 63,95
Dragon Crystal	DA 55,95
Factory Panic	DA 55,95
G-Loc	DA 55,95
Mickey Mouse 2	DA 63,95
Ninja Gaiden	DA 63,95
Olympic Gold	DA 71,95
Our Hero	DA 63,95
Pengo	DA 47,95
Pu's n' Putter	DA 77,95
Shinobi 2	DA 63,95
Slider	DA 63,95
Software Park	DA 63,95
Sonic the Hedgehog 2	DA 63,95
Space	DA 55,95
Streets of Rage	DA 63,95
Super Monaco G.P.	DA 47,95
Wipeout	DA 47,95
Woodypop	DA 47,95
World Class Leaderb.	DA 63,95
Lynx 2	
Grundgerüst	DV 179,95
All Points Bulletin	63,20
Awesome Golf	63,20
Chequered Flag	55,20
Klax	63,20
Ninja Gaiden	63,20
Pacemayo	63,20
Ramparts	63,20
Road Runner	63,20
Rygar	63,20
Shanghaï	63,20
Star Runner	63,20
Toki	63,20
Wing King	63,20
Warbirds	55,20
Xybots	63,20
Mega Drive	
Grundgerüst o. Spiel	DV 259,95
Beast Wrester	35,95
NHLPA Hockey 93	UV 119,95
Street Fighter II	DA 73,95
Sonic 2	DA 79,95
Thunderforce IV	DA 95,95
Zubehör: PC, Amiga	
Joyst. Analog Xtra	79,95
Joyst. Conn. Pro Star blau	39,95
Soundmaster 2.5	DA 254,95
Soundblaster Pro 4.0	DV 429,95
386 DX 40 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1 x 3,5 LW, 1 x 5,25 LW	
Preis inkl. MwSt.	DM 1898,00
Wenn oben jedoch 486DX, 30 MHz	
Preis komplett	DM 2498,00
Laufwerke zu erbsparungslosen Preisen	
Teac PC 3.5" 1.44 MB	
Teac PC 3.5" 1.2 MB	DM 129,95
Festplatten:	
Seagate 106 MB 15ms	DM 499,95

2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.
4. Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.

Zoo! DA 54,68  
Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen



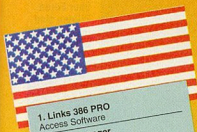
# SHARP

PRÄSENTIERT VON



Software Hardware  
Zubehör

Time Soft, Postfach 19 13 41, 1000 Berlin,  
Tel.: 0 30/3 21 82 72 oder 0 30/6 85 56 93



1. Links 386 PRO  
Access Software
2. Powermonger  
Bullfrog
3. Ultima 7: The Black Gate  
Origin
4. Out of this World  
Interplay
5. Black Crypt  
Electronic Arts
6. Ultima Underworld  
Origin
7. Fate of Atlantis  
LucasArts
8. Aces of The Pacific  
Dynamix
9. Where in the World Is...  
Broderbund
10. Might and Magic 3  
New World Computing

Eure Hitparade wartet nicht: Füllt die **POWER PLAY**-Mitmachkarte nach Seite 51 nach bestem Wissen und Gewissen aus, das schwarze Kästchen mit "Bitte frankieren..." lechzt nach einer Briefmarke und ab geht die Post. Übrigens reicht eine Karte pro Teilnehmer völlig – gleiche Absender werden erbarmungslos aussortiert. Mit einer Gedächtnis-spielminute gedenken wir den geliebten Oldie-Hitparaden. Als kleinen Anreiz verlosen wir wie immer fünf von uns getestete Computerspiele und den Neueinsteiger: ein deutsches Super NES.

Das Mega Drive der Ausgabe 11 geht an Michael Jurk. Bald ein Computerspiel mehr im Schrank haben: Thomas Kischner, Nils Lauwert, Paul Rechnagel, Jürgen Fischer und Martin Steinke.



1. Sensible Soccer  
Renegade
2. Monkey Island 2  
LucasArts
3. Civilisation  
Microprose
4. Epic  
Ocean
5. Formula One Grand Prix  
Microprose
6. Fire and Ice  
Renegade
7. WWF Wrestlingmania  
Ocean
8. Dizzy's Excl. Adv.  
Code Master
9. Lure o. t. Temptress  
Virgin
10. Project X  
Virgin

## Amiga

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Monkey Island
4. Lemmings
5. Battle Isle

## MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Wing Commander 2
4. Civilization
5. Monkey Islands

## Atari ST

1. Amberstar
2. Dungeon Master
3. Lemmings
4. Monkey Island 2
5. Populous 2

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1) The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	9. Monat
2.	(6) Indiana Jones 4	LucasArts	5. Monat
3.	(3) Civilization	Microprose	8. Monat
4.	(2) The Secret of Monkey Island	LucasArts	22. Monat
5.	(7) Lemmings	Psygnosis	21. Monat
6.	(8) Wing Commander 2	Origin	13. Monat
7.	(5) Battle Isle	Blue Byte	12. Monat
8.	(4) Bundesliga Manager Professional	Software 2000	12. Monat
9.	(14) Mad TV	Rainbow Arts	4. Monat
10.	(-) Das schwarze Auge	Attic	1. Monat
11.	(16) Ultima Underworld	Origin	4. Monat
12.	(10) Eye of the Beholder 2	SSI	7. Monat
13.	(17) Amberstar	Thalion	4. Monat
14.	(-) Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	1. Monat
15.	(-) Aces of the Pacific	Dynamix	1. Monat
16.	(12) Turrican 2	Rainbow Arts	19. Monat
17.	(-) Dungeon Master	FTL	46. Monat
18.	(9) Populous 2	Electronic Arts	10. Monat
19.	(-) Ultima 7	Origin	1. Monat
20.	(-) Fire and Ice	Renegade	3. Monat

## Super NES

1. Super Mario World
2. Street Fighter 2
3. F-Zero
4. Super Contra
5. Parodius

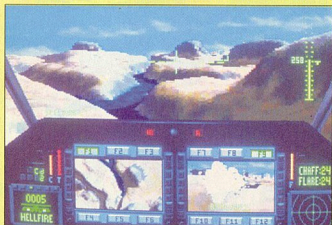
## Mega Drive

1. EA Hockey
2. Sonic the Hedgehog
3. Lemmings
4. Desert Strike
5. Chuck Rock

## Handheld

1. Tiny Toons
2. Parodius
3. Batman 2
4. Probotector
5. Gargoyle's Quest

## Fraktaler Flattermann



Bumm! Wieder haben wir eine Drogenarmee aufgehalten

# Comanche

## White Lightning

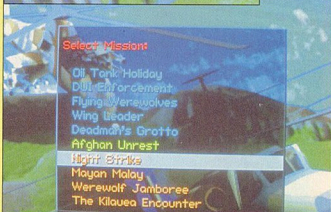
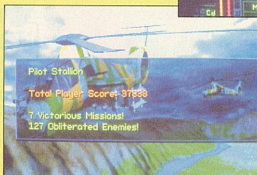
Das finale Feindbild der Computerspiel-Designer hat sich in den 90er Jahren ganz gewaltig geändert. Galt früher die rote Armee als Bedrohung Nummer 1, wird dieser Platz nun von finsternen Drogenbossen eingenommen. In dem heißersehten Hubschraubersimulator *Comanche* von Softwarewinzling "Novologic" *Wolfpack* ist dies – zumindest in der deutschen Version – nicht anders. Ihr schlüpft in die Rolle eines Anti-Drogen-Piloten, der in nicht allzu ferner Zukunft mit dem (noch geheimen) Super-

hubschrauber "Boeing Sikorsky-RAH-66 Comanche" miese Drogendealer verfolgt, die im afghanischen und peruanischen Tiefland frischen Drogennachschub anbauen. Leider ist das Dope schwer bewacht. Mit Drogenmilliarden gekaufte Panzer, Raketenwerfer und flinke Abfanghubschrauber kurven um die Mohfelder herum. Bevor Ihr Euch in das Cockpit schwingt, dürft Ihr zwischen dem "echten" Kampfgebiet oder einem Trainingsszenario wählen, in denen es jeweils zehn Missionen zu erfüllen gilt. Die ersten Aufträge können direkt angewählt werden, spätere Missionen lassen sich erst

aktivieren, wenn Ihr den vorhergehenden Einsatz erfolgreich abschließt. Ist das Kampfgebiet und der Auftrag ausgeführt – meistens sollt Ihr eine bestimmte Anzahl feindlicher Einheiten zerstören – geht's auch schon los. Ihr startet immer im aktuellen Einsatzgebiet. Eine eigene Basis gibt es nicht, der RAH-66 ist konsequent komplett bewaffnet und

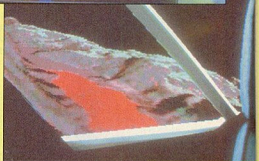


Die Daten über Euren Piloten sind jederzeit abrufbar



Welche Mission fliegen wir als nächstes?

Ein Blick aus dem Seitenfenster des Helikopters



Genre: Action

Hersteller: Novologic

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS

64%

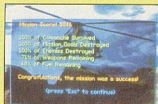
Grafik: 81% Sound: 72%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 4 MByte RAM, XMS-Speicher, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundmaster, Roland, Joystick, Thrustmaster, Fußpedale

Geplant für: –



War der Auftrag erfolgreich? Eine Statistik gibt Auskunft.

Anvisiert: Ein paar Drogenpanzer rumpeln in Schußweite.



betankt. Nach Erledigung des Auftrags, fliegt der Hubschrauber automatisch zurück. Gesteuert wird der Helikopter

wahlweise per Tastatur oder Joystick. Das Thrustmasters WCS-System samt der Fußpedale wird ebenso unterstützt wie herkömmliche Joysticks. Verschiedene Waffensysteme wie zum Beispiel Hellfire-Raketen, Stingers oder die Bordkane werden per Tastendruck aktiviert. Zwei kleine umschaltbare Monitore im Cockpit geben Euch Auskunft über die aktuelle Umgebung, auftauchende Gegner, Waffenvorräte, Beschädigungen und absolvierte Missionsziele. Die dickste Besonderheit von *Comanche* ist die Landschaftsgrafik. Statt sich mit einfachen



In der Nacht sind alle Katzen grün: Der Restlichtverstärker erhellt die Dunkelheit.

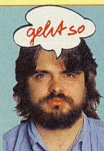
So sieht der eigene Hubschrauber von außen aus.



Wer nur Gelegenheit hat, sich mit *Comanche* allenfalls ein paar Stunden zu beschäftigen, wird ohne jeden Zweifel begeistert sein: Fraktale Landschaften in dieser Güteklasse konnten bislang nur auf teuren Super-Simulatoren des Militärs bewundert werden. Dank extrem einfacher Steuerung - wohl dem, der einen Thrustmaster sein Eigen nennt - kommen auch militante Simulationsmuffel (selbst Martin war höchst angetan) sofort mit dem High-Tech-Hubschrauber klar. Die ersten Simpelmissionen sind im Handumdrehen erfolgreich absolviert. Explodieren dann unter digitalem Donnergetöse ganze Panzerkolonnen, gesellen sich sofort staunende Kollegen um das prächtige 3-D-Spektakel.

So hoch adremerde Flamme der Begeisterung verlischt aber ziemlich schnell, wenn der *Comanche*-Pilot länger im Cockpit verweilt. Streicht man die Bewunderung über die fraktale Felsenlandschaft, reduziert sich das Spielvergnügen auf ein Mittelmaß. *Comanche* ist ein ganz hervorragendes Anti-Frustmittel, um zwischen Frühstückscaffee und Morgensammel schlechte Laune abzubauen. Hier ein paar Panzer zerbällern, dort Hubschrauber vom Himmel pusten, Langzeitmotivation oder ein Simulationsfeeling à la *Gunship*

Polygonen zufrieden zu geben, entwarf Programmierer Kyle Freeman ein neues Grafiksystem. Im Prinzip bedient sich Freeman bei einem bekannten mathematischen Phänomen, sogenannten "Fraktalen". Das komplette *Comanche*-Spielfeld



2000 bleibt allerdings auf der Strecke. Dies liegt nicht zuletzt an der mangelnden Atmosphäre: Ich hätte mir zum Beispiel ausführlichere Missions-Briefings gewünscht, oder eine "Wir-bewaffnen-den-Hubschrauber-selbst"-Option sowie eine fortlaufende Geschichte im Stil

von *Wing Commander*.

Auf den zweiten Blick happens es bei *Comanche* zudem an technischen Feinheiten, die dem Spiel mehr Würze verliehen hätten. Die 3-D-Landschaft sieht zwar mittelfeind gut aus, aber einige Details fehlen dumme Weise. So gibt's zum Beispiel nur ein einziges Gebäude - die Maya-Pyramide - im ganzen Spiel. Warum haben die Programmierer keine Häuser, Hütten, Straßen oder Eisenbahnhäfen eingebaut? Daß wir uns nicht falsch verstehen: *Comanche* ist wirklich ein nettes (Action)-Spiel und bietet einen Ausblick darauf, wie künftige Computerlandschaften aussehen haben, aber der Durchbruch in die "80er"-Klasse gelingt Newcomer Novologic mit diesem Programm noch nicht. Ein Lob übrigens an den deutschen Distributor Softgold für die "entschärfte" Hintergrundstory. "Glänzt" das amerikanische Original mit "starken" Sprüchen im Säbelrassel-Stil, hält sich die hiesige Version mit unutigem Militarismus zurück.

## Techno-Fieber

Ohne Computer-Power kommt der *Comanche* nicht vom Boden. Zwar schluckt das Spiel auf der Festplatte "nur" acht MByte, dafür ist der Hunger nach RAM-Speicher im Verhältnis zu anderen Spielen gewaltig. Die meisten Programme geben sich mit zwei MByte zufrieden, *Comanche* benötigt gleich vier. Ist genügend RAM vorhanden, happens's oftmals an der Geschwindigkeit des PCs. Wir testeten *Comanche* auf einem 386DX/25 MHz (selbst mit runtergeschalteten Details nur eingeschränkt spielbar), auf einem 486SX/25 MHz (ruckt, aber ansonsten gut) und einem 486DX/66 (superflott).

Mit brennender Maschine schlingere ich quer durch die Canyons, drei Hukom-Jagd-Helikopter kleben an meinem Heck. Kurz vor der nahen Felswand drehe ich ab und feuere ein Magazin Stinger-Raketen auf die Verfolger. *Comanche* kennt keine Gnade.

Wenn schon Action, dann richtig: Technisch stößt *Comanche* in neue Dimensionen vor - mit der richtigen Rechenpower gepaart, erinnert der Fraktalgrafik fatal an Filmbilder aus *Rambo 3* oder *Apocalypse Now*. Die zerklüftete Landschaft, feurige Bit-map-Explosionen, quirlige Flüsse und verschiedene Feinde bringen jedes Pilotenherz zum Erweichen. Zur spektakulären Grafik krachen die richtigen Töne: Disgsprache und Explosionsgeräusche heizen den Pilotenpuls an. Eine hervorragende

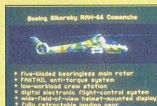


Joystickunterstützung katapultiert *Comanche* zur ultimativen Ballerorgie. Doch der himmlische Spielspaß ist nicht von Dauer. Hat man die ersten Missionen erfolgreich abgeschlossen und sich an der Landschaft satt gesehen, folgt prompt die Ernüchterung. Bei

näherer Betrachtung springen Panzer wie eine Herde Flöhe durch die Fraktal-Täler. Nach anderen Bodenobjekten späht man vergeblich. Auf eine sich entwickelnde Hintergrundschiene muß keine Rücksicht genommen werden. Dafür bleiben dem Pilotenhelden auch Karriereprobleme oder Ordensregen erspart. Doch könnt Ihr auf Simulationsschnack verzichten und *Comanche* als pures 3-D Ballerspiel akzeptieren, habt Ihr eine hervorragende Actionwahl getroffen.

basiert auf diesen Fraktalen. Die Folge: Eine sehr realistische Landschaft mit "natürlichen" Schluchten, Tälern, Bergen, Flußläufen und Seen. Je nach Mission sieht die Gegend anders aus: Grasbewachsenes Hochland ist eben so finden

wie zerklüftetes Wüstengebiet und eine Vulkanlandschaft. Seid Ihr des Nachts unterwegs, seht Ihr die Ländereien und anrückende Gegner im grünen Schimmer der Restlichtverstärker-Optiken oder dem fahlen Mondlicht.



Abwurf:  
Interessantes über den RHA-66

Das einzige Gebäude im ganzen Spiel: Die Maya-Pyramide

Fraktale Grafiken in Vollendung: Die Lava-Landschaft sieht besonders gut aus.



## Adler-Attacke



Der legendäre F-15 Strike Eagle kehrt zurück

# F-15 Strike Eagle 3

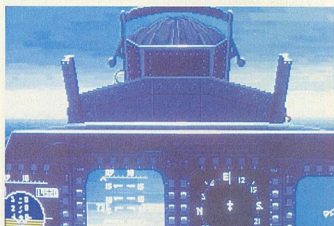
Irgendwo in Saudi-Arabien, fünf Uhr morgens. "Brrrr... und schon wieder keinen Kaffee..." schießt Euch kurz durch den Kopf, als Eure vollbewaffnete F-15 Strike Eagle aus dem schützenden Hanger rollt. Kaum auf dem Startfeld, bringt Ihr die zwei Düsenturbinen auf volle Kraft und donnert gen Himmel. Dunkle Wolken erschweren die Sicht, aber das ist keine Sightseeing-Tour: in der Nähe von Kuwait-City müßt Ihr eine Raketenbasis dem Erdboden gleichmachen, dann eine Panzerstaffel ausradieren und Euch mit patrouillierenden Abfangjägern messen.

Den harten Job eines F-15-Piloten konnten ambitionierte Bildschirmipiloten schon vor fast einem Jahrzehnt nachspielen. Das Programm *F-15 Strike Eagle* verblüffte auf Commodores Erfolgscomputer C 64 mit sensationell schneller und schicker 3-D-Grafik. 1988 drehte der zweite Teil der *Strike-Eagle*-Saga in schönster VGA-Polygon-Grafik auf PCs seine Runden und konnte die hohen Erwartungen erfüllen. Allerdings hat der Zahn der Zeit in diesen vier Jahren an *F-15 Strike Eagle 2* genagt, nur noch F-15-Extremisten griffen angesichts moderner Flieger-

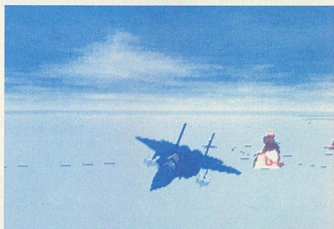
Euer Lieblingsfilm ist Top Gun, Ihr lest Ihr ausschließlich Buck-Danny-Comics und habt einen VGA-50 MHz-486DX-PC? Dann greift zu *F-15 Strike Eagle 3*. Ein rasanter Rechner ist die Voraussetzung für ein flottes Fluggefühl. Selbst auf meinem 386er mit 40 MHz flog sich der *Strike Eagle* wie mit ausgestellten Bremsklappen. Wer die technischen Anforderungen erfüllt, bekommt einen schönen, wenn auch nicht sensationellen Ausblick geboten. Toll sind das Oskar-verdächtige Intro, die realistische Wolkendecke und die Bitmap-Explosionen gelungen;



Gebäude und andere Bodeneinrichtungen hätte ich mir detaillierter gewünscht. Mit dem typischen *F-15 Strike Eagle*-Spielblau hatte ich noch nie Schwierigkeiten: unkompliziertes Losliegen und fetzige Kämpfe waren und sind mir um einiges lieber als Hammersimulationen à la *Falcon 3.0*, wo zigtausend verschiedene Instrumente beherrscht werden wollen. Viele Missionen, Tag- und Nachtflüge, intelligente Gegner und der Zwei-Spieler-Link-Modus sorgen für monatelange Abwechslung und Herausforderungen.



Mittels Tastendruck wechselt Ihr zwischen Pilot und Bordschütze



Das Ziel ist getroffen und ab geht's zur Heimatbasis

programme, wie Spectrum Holobyte's *Falcon 3.0*, *Secret Weapons of the Luftwaffe* von Lucas Arts oder der Dynamix-Simulation *Aces of the Pacific* zum alternativen Adler. Nun startet der frische *F-15 Strike Eagle 3* seinen Kampf gegen die "feindlichen" Simulationen.

Drei historische Krisengebiete stehen zur Wahl. Neben der, bei Microprose unvermeidlichen "Operation Desert

Storm" dürft Ihr auch über Korea und Panama Euer fliegerisches Können unter Beweis stellen. Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch für eine Einzelmision entscheiden oder einen kompletten Krieg durchspielen. Hauptsächlich gilt es, feindliche Bodenziele zu zerstören. Wer seinen Einsatz auftragsgemäß erledigt und viele Brücken, Bohrtürme, Flugplätze oder



Über dem Flughafen zieht eine Schlechtwetterfront auf

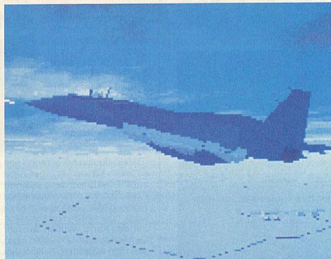


Panzer zerlegt, kann mit baldiger Beförderung und viel Blechschmuck rechnen.

Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls einstellbar. Im "Easy"-Level fliegt sich die Kiste kinderleicht und dank anwählbarem "No Crash Mode" könnt ihr die F-15 sogar kopflüber bei Mach-2 in den Erdboden rammen, ohne daß nur ein einziger Kratzer den schönen Flieger verunstaltet. Allerdings sollten selbst erprobte Flugkampfveteranen in den höheren Schwierigkeitsstufen die gewünschte Herausforderung finden; die Gegner sind fieser und feuern aus allen Rohren, die Wettereinfälle stärker und Eure Maschine legt ein realistisches Flugverhalten an den Tag.

Allerlei technischer Schnickschnack erleichtert Euer Pilotenleben. Neben einem Nachsichtgerät für Flüge im Dunkeln gibt's ein praktisches Zielauswahlsystem: per Mauszeiger klickt ihr im "Head-Up-Display" ein feindliches Objekt an, worauf es von der automatischen Kamera erfaßt und auf einem Bildschirm fixiert wird.

Für die Grafik haben die Microprose-Programmierer die



Euer Flieger läßt sich von allen Seiten betrachten

herkömmliche Polygon-Technik erweitert: alle Polygone sind von Bitmap-Flächen überzogen. Dieses Texturing-Verfahren ermöglicht eine viel realistischere Darstellung, ohne daß der Spieler in seinen Bewegungen eingeschränkt wird. Der *Strike Eagle* läßt sich immer noch überall hin lenken und von allen Seiten betrachten. Die Geräuschkulisse bietet nicht nur den gewohnten



Auf dem Air-Force-Stützpunkt erfahrt Ihr Euren Auftrag...



... und wählt die passende Bewaffnung für den Vogel

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

81%

Grafik: 77% Sound: 61%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Sound blaster, Roland, Maus, Joystick, Thrustmaster

Geplant für: -



Mit diesen Orden seid Ihr der Mittelpunkt auf jedem Militärball

Düsenlärm und das Knattern der Bordkanone, sondern Soundblaster-Besitzern auch rauschenden Funkverkehr.

Übrigens lassen sich zwei PCs via Modem oder Null-Modem-Kabel vernetzen. Einer zünftigen Luftschlacht unter Freunden steht somit genau-

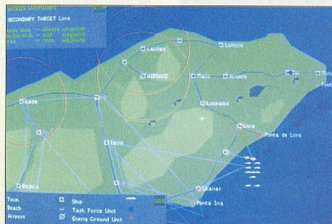
sowenig im Weg, wie einem gemeinsamen Flug mit zwei Maschinen, oder gar, und das ist absolut neu, einem gemeinsamen Einsatz in einem Flieger. Hierbei übernimmt dann ein Spieler den Piloten, der Kompanie setzt sich an den Platz des Navigators. *js*

Zugegeben: Ich bin noch nie ein großer Fan der F-15 *Strike Eagle*-Simulationen gewesen. Die Vorzeigespiele aus dem Hause Microprose waren mir immer einen Hauch zu langweilig und ein Quentchen zu simpel. Ich donner(t)e lieber mit flackerndem Nachbrenner eines F-16-Falcon durch digitale Wolken. Leider ändert auch F-15 *Strike Eagle 3* daran nichts. Denn unter dem schmucken Nobeloutfit - die Grafik sieht wirklich toll aus - schlummert immer noch die gleiche Simulationswelt wie vor zwei Jahren. Für einen Hardcore-Pilo-



ten einfach zuwenig. Wer allerdings in der Mittagspause ein paar Flugstunden nehmen will, hier und da ein Bömchen werfen, oder ein paar MIGs zerblasen möchte, ist bei *Strike Eagle 3* bestens aufgehoben. Vom Überstrapazierten und bekanntem 15-Strickmuster mal abgesehen, stecken einige gute Ideen in neuen Microprose-Fliegern. Das Laserzielsystem via Maus - ein Klick ins HUD genügt - ist geradezu genial, die Zweierspieleroption, bei der beide Piloten in derselben Maschine sitzen, eine herrlich spaßige Simulations-Novität.

## Ladehemmungen



Der taktische Teil des Spiels wird in 640 x 400 Punkten dargestellt.

## AV-8B Harrier Assault

Der kalte Krieg ist vorbei und Flugsimulationen suchen neue Hintergrund-Szenarien: Irgendwann, irgendwo im Indischen Ozean spielt Domarks **AV-8B Harrier Assault**. Auf der indonesischen Insel Timor terrorisiert eine Militärgesellschaft die Bevölkerung und die UNO schickt die nächstgelegene Flotteneinheit gegen Timor, um den brutalen Militärs feste auf die Füße zu treten. Ihr befehligt den Flottenverband und

macht Euch zudem noch als zünftiger Pilot des wendigen Senkrechtstarters "AV-8B V/STOL" nützlich. Dabei dürft Ihr sowohl dem Pilotenhandwerk frönen als auch in die Rolle eines Generals schlüpfen und Eure Einheiten verschieben.

Als Hauptmenü entpuppt sich während Eures heroischen Befreiungskampfes der Ernstfallcomputer Tawados. Es erwartet Euch eine Karte der Insel, die beliebig gezoomt

Vor zwei Jahren hätte Domarks **Harrier** jeden PC-Besitzer begeistert – heute muß es sich in die lange Schlange der 08/15-Flugsimulationen einreihen. Trotz des großangelegten Strategieparts motiviert die Inselbefreiung nur mäßig. Entweder fliegen wir den Generalplan "Saber" durch und erfreuen uns an einer klassischen, aber nach zehn Missionen langweiligen Flugsimulation ohne Höhepunkte (wenig Waffen – wenig Abwechslung), oder taktieren als Strategie auf der Karte. Wollen wir hier General spielen und einen eigenen Plan entwerfen, müssen wir



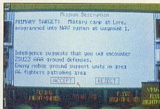
uns umständlich durch die "Setz-den-Waypoint"-Prozedur klicken und für jede Einheit jeden Waypoint einzeln setzen. Die Super-VGA-Karte bietet viel Übersicht, die Bedienung der Menüs läßt jedoch zu wünschen übrig. Zudem haben wir es mit einem selbst gemachten Gegner zu tun: Ab und an passiert es, daß in längst eroberten Städten Feindeinheiten auftauchen und unsere Infanterie von hinten aufrufen. So hinterläßt die gute Strategie-Simulationsmischung einen faden Nachgeschmack und kommt übers Mittelmaß nicht hinaus.

werden darf. Auf dieser sind alle "Waypoints" der eigenen Einheiten verzeichnet. Nun fliegt Ihr mit Eurem Kampfflieger entweder eine Mission nach der anderen, so wie es im Pentagon-Plan "Saber" vorgesehen ist, oder stellt den eigenen Krieg zusammen. Natürlich darf "Saber" leicht verändert und sogar abgeschaltet werden. Dann läßt sich der eigene Befreiungsplan mit "Waypoints" und Befehlen für Flotte, Flieger, Helis und GIs festlegen.

Steigt Ihr in Euren Senkrechtstarter, um einen der zahlreichen Aufträge zu erfüllen, glänzt ganz Timor in Vektorgrafik. Gesteuert wird der Vogel wie in einer klassischen Flugsimulation mit Joystick, Maus und Tastatur. Die Mis-



Waffenauswahl leicht gemacht



Zahlreiche Missionen warten

sionen beschränken sich dabei auf das Zerstören von feindlichen Einheiten und Militäreinrichtungen. Ihr kümmert Euch um satte 18 Flugzeuge. Stürzt Ihr ab oder werdet durch Feindeinwirkung abgeschossen, flattert Ihr einfach mit der nächsten los. *kn*



Einer von zwanzig Harriern: Im Tiefflug düsen wir durch die Landschaft.

Genre: Simulation

Hersteller: Domark

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Domark

**MS-DOS 55%**

Grafik: 56% Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster  
Adlib, Maus, Joystick

Geplant für: Amiga, ST



# FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele  
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

## Bestellservice:

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

N-Sachsen: Hannover  
10-18.30 Uhr  
0511/321796

Württemberg: Aalen  
10-18.30 Uhr  
07361/680663

NRW: Düsseldorf  
10-18.30 Uhr  
0211/131979

Baden: Freiburg  
10-18.30 Uhr  
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland-Nur Scheck, Vorauskassa + 21,00  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

\*\*\* Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest \*\*\*  
\*\*\* und ein friedliches neues Jahr \*\*\*

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programme	AMIGA	ATARI	IBM
1989	79,95	-	-	Lemmings	62,95	62,95	-	Ultima Under World	-	-	89,95
A-Train	-	-	99,95	Lemmings 2	73,95	73,95	92,95	V for Victory	-	-	117,95
Acies of the Pacific	a.A.	-	89,95	Lemmings Standart. Vers.	62,95	62,95	74,95	War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Amazon	-	-	95,95	Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95	Wars Works	-	-	79,95
Arbus 320	94,95	94,95	94,95	Link Trison North	-	-	44,95	Wien	79,95	-	59,95
Arhens of Empire	92,95	-	a.A.	Link (nur HD)	98,95	-	-	Where I L. W. C. Santiago	-	-	117,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Links Barton Creek	-	-	44,95	Wing Commander I	99,95	-	54,95
BAT 2	a.A.	a.A.	92,95	Links Bayhill Course	-	-	107,95	Wing Commander II	-	-	78,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	94,95	Links Pro	-	-	-	Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lord of Rings	67,95	-	-	Wizardy 7	-	-	92,95
Battle like Data	42,95	-	42,95	Lord of Rings II	-	-	64,95	Wokid	69,95	-	a.A.
B Kid	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus Espr. Tur. Chai 2	69,95	69,95	-	Zool	73,95	a.A.	-
Betrayal of Nord. Legacy	a.A.	a.A.	a.A.	Lotus M:200	a.A.	a.A.	a.A.				
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-	Lotus 3	66,95	66,95	-				
Black Sect	64,95	-	-	Lure of Temptress	72,95	-	79,95				
Black Rogers 2	79,95	-	89,95	Lycans	65,95	a.A.	-				
Bundesliga Man. Prof.	a.A.	a.A.	72,95	Mad TV Data	-	-	26,95				
Caesar	69,95	a.A.	69,95	Mantis	-	-	107,95				
Campaign	a.A.	a.A.	a.A.	Master Golf	79,95	79,95	a.A.				
Casualties	72,95	-	79,95	Might & Magic 4	-	-	79,95				
Castles Data Disk	-	-	44,95	Milemiglia	-	-	a.A.				
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95				
Championship Manager	72,95	-	-	Monkey Island II dt.	-	-	89,95				
Cross L. Cerebrin	-	-	104,95	Murder	65,95	-	89,95				
Cyber Dark	a.A.	-	-	Paladin II	73,95	-	-				
Cytron	69,95	a.A.	-	Patricor	78,95	-	89,95				
Dark Queen of Kynyn	-	-	78,95	Perfect General	87,95	a.A.	94,95				
Dark Hall	-	-	82,95	Perfect General D2	49,95	-	49,95				
Darklands	-	-	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95				
Darkman	72,95	72,95	-	Petral Dreams	67,95	-	73,95				
Darkseed	-	-	88,95	Phantasies Edge	-	-	89,95				
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.	Prophesy glitte Shadow	-	-	72,95				
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	88,95	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95				
Devilous Desires	64,95	64,95	-	Police Quest 3 dt.	72,95	-	74,95				
Dylan Dog	-	-	a.A.	Populous II	67,95	67,95	a.A.				
Dynabreaker	75,95	-	82,95	Populous 2 Chai. Data	39,95	39,95	-				
E4	-	-	79,95	Populous 2 Plus	69,95	69,95	-				
Elnora Mistress 2	78,95	-	89,95	Power Manager	74,95	74,95	87,95				
Elnora 2	78,95	78,95	89,95	Ponyboy	64,95	-	-				
Eternam	-	-	89,95	Posti over	64,95	64,95	72,95				
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Quest for Glory II	-	-	99,95				
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95	Rampart	a.A.	-	78,95				
Eye of the Storm	72,95	-	84,95	Rainbow Tycon	78,95	74,95	84,95				
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Raiders of the Lost Ark	78,95	-	86,95				
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95	Robin Hood (Sierra) dt.	73,95	-	79,95				
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Somario	78,95	73,95	79,95				
Falcon 3.0 Miss 1	-	-	65,95	Secret Wipeo. o. Luftw.	-	-	94,95				
Fantastic World	96,95	96,95	a.A.	Sensible Soccer	64,95	64,95	-				
Fire + Ice	a.A.	a.A.	a.A.	Shellock Holmes	-	-	99,95				
First Samurai	-	-	73,95	Siege	a.A.	-	73,95				
Formak 0. Grand Prix	79,95	79,95	84,95	Slayer	78,95	78,95	82,95				
Formak 0. Grand Prix	a.A.	-	84,95	Space Quest 2	89,95	-	89,95				
Gunsling 2000	-	-	87,95	Space Quest 4	-	-	-				
Gunsling 2000 Miss.	-	-	65,95	Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.				
Hardball III	a.A.	-	87,95	Spellcasting 301	-	-	79,95				
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Spellcraft	-	-	92,95				
Harrier Jump Jet	-	-	114,95	Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.				
Head to Head	79,95	79,95	89,95	Strike Commander	-	-	107,95				
Houma	92,95	-	92,95	Summer Challenge	-	-	72,95				
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95	Tack Force	-	-	73,95				
Indiana Jones 4. dt.	a.A.	-	99,95	The Lost Tribe	-	-	76,95				
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Treasures II	-	-	78,95				
Kings Quest 6	-	-	99,95	Treasures III	69,95	a.A.	-				
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Treasure of Saw. Front	-	-	79,95				
Leather God of Phobos	-	-	114,95	Trodders	-	-	89,95				
Leeds United Champion	65,95	65,95	-	Ultima 7	-	-	107,95				
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95	Ultima 8	-	-	-				
Letsure Soft Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Ultima 9	-	-	-				

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

**7000 Stuttgart-Feuerbach**  
Stuttgarter Str. 99  
(Biberturm)  
Tel.: 0711/8568534

**7080 Aalen**  
Storchenstr. 5b  
Tel.: 07361/680663

**7800 Freiburg**  
Schreiberstr. 18  
Tel.: 0761/382590

**3000 Hannover**  
Georgswall 3  
Tel.: 0511/321796

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 1.10.92  
4000 Düsseldorf  
Wallstraße 21  
(Altstadt)  
Tel.: 0211-131979

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 14.11.92  
8510 Fürth  
Ludwigstraße 36

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 16.11.92  
3500 Kassel  
Werner Hilpert Str. 22

**Neu! Neu! Neu!**  
Seit 27.11.92  
O-6502 Gera  
Laasener Str. 29

## HARDWARE + ZUBEHÖR

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95
<b>Joysticks PC:</b>		
Thrustmaster	DM	199,00
<b>Zubehör:</b>		
elektr. Bootschalter	DM	44,95
Mouse-Joystick-Umschalter	DM	39,95
System Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3r, A2000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3r, A2000	DM	219,00
Hardware-Kabel	DM	29,95
Druckergabel	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatinen	DM	69,00
Kickstart-Umschaltplatinen incl. 2.0	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatinen incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	79,95
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	82,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	84,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	86,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	88,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	90,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	92,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	94,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	96,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	98,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	100,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	102,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	104,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	106,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	108,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	110,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	112,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	114,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	116,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	118,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	120,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	122,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	124,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	126,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	128,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	130,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	132,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	134,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	136,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	138,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	140,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	142,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	144,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	146,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	148,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	150,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	152,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	154,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	156,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	158,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	160,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	162,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	164,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	166,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	168,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	170,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	172,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	174,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	176,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	178,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	180,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	182,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	184,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	186,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	188,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	190,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	192,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	194,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	196,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	198,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	200,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	202,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	204,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	206,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	208,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	210,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	212,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	214,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	216,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	218,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	220,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	222,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	224,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	226,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	228,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	230,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	232,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	234,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	236,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	238,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	240,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	242,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	244,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	246,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	248,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	250,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	252,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	254,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	256,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	258,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	260,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	262,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	264,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	266,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	268,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	270,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	272,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	274,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	276,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	278,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	280,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	282,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	284,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	286,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	288,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	290,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	292,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	294,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	296,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	298,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	300,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	302,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	304,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	306,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	308,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	310,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	312,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	314,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	316,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	318,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	320,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	322,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	324,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	326,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	328,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	330,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	332,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	334,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	336,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	338,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	340,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	342,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	344,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	346,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	348,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	350,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	352,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	354,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	356,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	358,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	360,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	362,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	364,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	366,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	368,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	370,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	372,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	374,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	376,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	378,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	380,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	382,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	384,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	386,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	388,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	390,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	392,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	394,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	396,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	398,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	400,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	402,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	404,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	406,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	408,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	410,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	412,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	414,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	416,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	418,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	420,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	422,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	424,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	426,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	428,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	430,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	432,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	434,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	436,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	438,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	440,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	442,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	444,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	446,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	448,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	450,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	452,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	454,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	456,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	458,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	460,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	462,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	464,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	466,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	468,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	470,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	472,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	474,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	476,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	478,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	480,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	482,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	484,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	486,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	488,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	490,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	492,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	494,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	496,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	498,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	500,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	502,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	504,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	506,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	508,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	510,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	512,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	514,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	516,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	518,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	520,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	522,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	524,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	526,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	528,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	530,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	532,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	534,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	536,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	538,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	540,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	542,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	544,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	546,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	548,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	550,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	552,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	554,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	556,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	558,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	560,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	562,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	564,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	566,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	568,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	570,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	572,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	574,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	576,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	578,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	580,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	582,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	584,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	586,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	588,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	590,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	592,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	594,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	596,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	598,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	600,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	602,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	604,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	606,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	608,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	610,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	612,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	614,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	616,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	618,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	620,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	622,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	624,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	626,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	628,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	630,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	632,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	634,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	636,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	638,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	640,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	642,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	644,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	646,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	648,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	650,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	652,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	654,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	656,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	658,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	660,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	662,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	664,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	666,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	668,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	670,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	672,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	674,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	676,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	678,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	680,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	682,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	684,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	686,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	688,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	690,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	692,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	694,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	696,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	698,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	700,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	702,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	704,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	706,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	708,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	710,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	712,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	714,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	716,00
Amiga 500 komp. m. Maus	DM	718,00

## Fisherman's Friend



Ein Flottenverband dampft Richtung Einsatzgebiet.



# Task Force

## 1942

Der japanische Angriff auf den Flottenstützpunkt Pearl Harbor am 7. Dezember 1941 war ein Schock für die Großmacht USA. Über ein halbes Jahr brauchte die amerikanische Navy, um sich von der empfindlichen Schlappe zu erholen. Erst am 3. Juni 1942 gelang es amerikanischen Flottenverbänden, einen massiven japanischen Angriff auf die Midway-Insel abzuwehren. Vier Flugzeugträger Nippons sanken dabei. Rund zwei Monate später starteten die US-Streitkräfte die sogenannte "Salomon"-Offensive.

Dieser Kriegsschauplatz dient der neuesten Microprose-Simulation *Task Force 1942* als geschichtlichen Hintergrund. Im Gegensatz zum Klassiker *Silent Service* spielen in *Task Force 1942* U-Boote eine eher untergeordnete Rolle. In dem neuen Programm pflügen nur Überwasserschiffe durch die pazifischen Wellenberge. Entweder als japanischer oder amerikanischer Admiral führt Ihr Eure Flottenverbände in historisch vorgegebene Solo-Missionen oder steuert die Schiffe durch ein wässriges Komplett-szenario. Ungeduldige Kapitane basteln sich kurzerhand per Editor ein eigenes Seegefecht zusammen.

Wie es sich für einen Flottenbefehlshaber gehört, erteilt Ihr Eure Kommandos normalerweise am Kartentisch. Per

Mausklick und Menü entscheidet Ihr auf der zoombaren Übersichtskarte des aktuellen Seegebietes, welchen Kurs die Kreuzer, Frachter, Schlachtschiffe und Zerstörer steuern sollen, wie hoch die Geschwindigkeit des Verbandes ist, und ob das Feuer automatisch bei Feindkontakt eröffnet wird. Auf Wunsch gelten die Befehle für den kompletten Schiffsverband, oder nur für einzelne Schiffe – Seid Ihr noch uner-

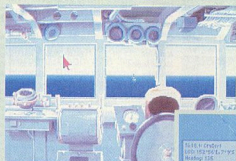
Ein gewaltiges Donnern, gefolgt von stürmischem Jubelschrei schallt durch die Redaktionsräume. Durch das rüde Rumpeln aufgeschreckt, sammeln sich die Kollegen auf dem Flur, der Vorstand lugt vorsichtig hinter der schützenden Bütorte hervor. Kaum sind die ersten Warnungen ("Ein Erdbeben!", "Das Haus stürzt ein!") verhallt, kühlt sich das mysteriöse Geräuschgeheimnis. Kapit'n Hengst ballert wieder einmal mit den 46-cm-Geschützen seines Flaggschiffes auf friedliche Frachter...

*Task Force 1942* ist sicher nichts für zarte Naturen. Das knüppelharte Szenario und der geballte Einsatz von Feuerkraft rüttelt an den moralgestärkten Nervenenden. Das Gewissen mal beiseite geschoben, zückt *Task Force 1942* alle Simulationsregister. Vom spannenden "Cam-



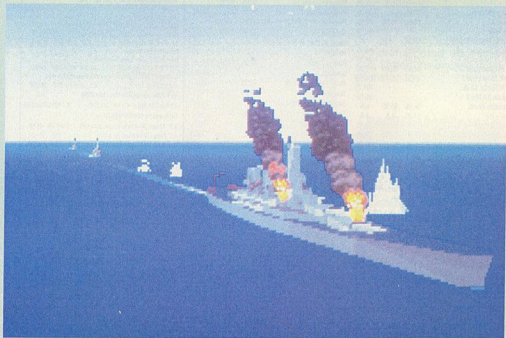
paign"-Modus bis zur furiosen Einzelschlacht hat ein Hobby-Admiral alle Hände voll zu tun: Hier eine Kurskorrektur, dort ein Schaden kontrolliert, da ein paar Granaten abgefeuert. Zwar kann der *Task Force*-Strategiepart dem Taktikkollegen *Burning Steel* von SSI nicht ganz das Wasser

reichen, in Sachen Überwasseraction ist die Microprose-*Task Force* der Konkurrenz jedoch ein paar Seemeilen voraus. Nicht zuletzt liegt dies an der höllisch dichten Atmosphäre, die sich hinter dem berühmten *Silent Service*-Feeling nicht zu verstecken braucht. Im Gegenteil, mir persönlich behagt eine geräumige Dickschiff-Bürke sogar mehr als die Enge einer U-Boot-Kabine. Wenn dann die Geschütze donnern und die ersten Brände an Bord ausbrechen, zittert der Digi-Admiral um jede Schiffschraube.



Von der Kommando-  
brücke kommt  
Ihr in andere  
Kampfstationen

Euren Schiffs-  
verband könnt  
Ihr dank zoom-  
barer Karte  
genau unter  
die Lupe  
nehmen



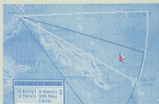
Bald brennt unser Flaggschiff nach den ersten Einschlägen (MS-DOS/VGA)



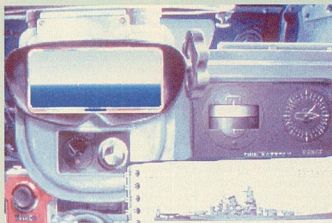


Unsere Flotte unter Beschuß. Wasserfontänen zeigen an, daß der Gegner daneben liegt.

Hier werden die Stoßrichtungen der Einheiten angezeigt



Aufklärung muß sein: Im "Campaign"-Modus werden Beobachtungs-Flugzeuge losgeschickt.



fahren, übernimmt der Computer das Kommando und Ihr betrachtet das Geschehen als Beobachter. Wer lieber selbst Seeluft schnuppern möchte, kann sich an Bord jedes einzelnen Schiffes begeben und

dort unterschiedliche Stationen wie den Torpedo- und Maschinenraum, die Kommando-Brücke oder die Geschütz-batterien individuell anwählen. Um einen Überblick über die aktuelle Lage zu erhalten, betrachtet Ihr die umliegende See durchs Fernglas oder aktiviert die Außenansicht. Zu sehen sind die Schiffe hier in ausgefüllter 3-D-Grafik; Komplett mit Geschütztürmen, Aufbauten, Masten und Schornsteinen. Geschützfeuer, Wasserfontänen, Rauchwolken oder aufflackernde Brände sind hingegen "richtig" (im "Bitmap"-Stil) gezeichnet. mh

## Dicke Pötte

Obwohl die amerikanische Navy noch das eine oder andere Dickschiff der Iowa-Klasse unter Dampf hält und gelegentlich einsetzt (zuletzt im Golfkrieg), sind die Zeiten der Schlachtschiffe schon lange vorbei. Zu unbeweglich, zu verwundbar und zu teuer sind die stählernen Dinosaurier. Mit dem Ende des zweiten Weltkrieges tuckerten auch die meisten Schlachtschiffe, sofern sie nicht in den Fluten des Pazifiks oder des Atlantiks versanken, in die Trockendocks. In Task Force 142 steuert Ihr einige der berühmtesten Dickschiffe des zweiten Weltkriegs. Darunter auch das größte Schlachtschiff der Welt, die Yamato. Das riesige Schiff wurde am 4. November 1937 in der Kure-Werft auf Kiel gelegt, lief am 8. August 1940 vom Stapel und wurde am 16. Dezember 1941 in Dienst gestellt. Hier ein paar technische Daten: Länge: 263,00 Meter Breite: 39,00 Meter



Gigantisch: Die Yamato als Modell (unten) und im Spiel (oben)

Tiefgang: 10,50 Meter  
Verdrängung: 72800 Tonnen  
Geschwindigkeit: 27 Knoten  
Bewaffnung: 9 46-cm-Geschütze; 12 15,5-cm-Geschütze; 12 12,7-cm-Geschütze; 24 25mm Schnellfeuerkanonen; 7 Flugzeuge  
Horizontalpanzerung: Deck 50mm; Türme 850 mm; Kommandoturm 500 mm  
Besatzung: ca. 2500 Mann



Who is Who? Mit einem Bilderbuch werden die anvisierten Feindschiffe anhand der Schiffssilhouetten identifiziert.

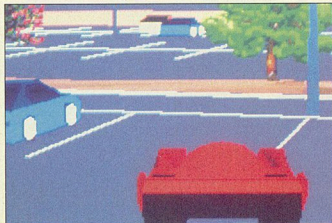
Als waschechter (Ost-)Seebär war meine Erwartungshaltung ziemlich hochgeschraubt. Anscheinend zu hoch: Taskforce 1942 kann dem Unterwasserveteranen Silent Service 2 zwar das Wasser reichen, aber lange nicht abgraben. Grafisch plätschert Taskforce 1942



Schiffsgröße nur zwei verschiedene Cockpits gibt – eins auf japanischer und eins auf amerikanischer Seite. Das geniale Silent Service 2-Spielprinzip wurde zu einem 3-D-Artillerie-Schlagabtausch umgewandelt. Trotz alledem wird der Computerskipper durch ein sauber he-

rausgeschältes Seeschlachtflair und die bekannte Dämpfungsluftmosphäre entschädigt. Wer einen schnellen Rechner hat und auf eine gute Seeschlacht steht, sollte die Leinen losmachen und Kurs auf den nächsten Spielehändler nehmen.

## Auto, Motor und Sport



Parkplatzraser: zum Supermarkt im noblen Edel-Benz

# Car & Driver

Nicht nur dem deutschen Manne ist das Auto das liebste Kind – gerade in den High-Way-durchzogenen Weiten der USA genießt das "Bleche" Kultstatus. Das eingeschworenste Insider-Blättchen für den motorbegeisterten US-Autonarren ist das amerikanische Pendant zur deutschen "Auto, Motor & Sport", die Zeitschrift *Car & Driver*. Mit dieser, in Sachen Auto fachlich versierten Rückenstärkung, schickt Software-Bolide Electronic Arts ein paar neue Pixel-Flitzer auf die Spieleliste. Die Liste der eingesetzten Edelfahrzeuge ist lang. Zehn Renner, für deren Anschaffung man in der Real-

tät schon mal ein paar Millionen locker machen müßte, lassen sich von Euch über zehn ausgesuchte Strecken heizen.

Egal, ob Ihr im Cockpit einer Corvette ZR1, eines Porsche 959 oder Mercedes C11 über den Highway 1, eine Drag-Piste, den Parkplatz eines Supermarktes oder einen Hinderniskurs brettet: Ihr fahrt wahlweise allein gegen den Computer oder per Modem, Netz oder Direktverbindung gegen einen Kumpel. Gesteuert wird die Wunschkarosserie per Tastatur, Maus oder Joystick. Besitzer von Fußpedalen dürfen, wie im echten Auto, damit Gas geben und Brem-

sen. Schaltfaule Raser klicken kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knuppelt die Gänge selbst ins Getriebe.

Zu sehen ist die Piste normalerweise aus der Cockpitsicht. Damit nicht genug: Per Tastendruck kann auf ver-



geht so

Fahren wird zu wenig Abwechslung geboten und für eine ausgedehnte Touristen-tour à la *Test Drive* sind die Strecken bis auf eine zu kurz. Es gibt besser und klarer strukturierte Alternativen, die den Schwerpunkt mehr auf das eigentliche Renngeschehen legen und auf ansehnliches, aber unnötiges Beiwerk verzichten. Man denke nur an das immer noch famose Indianapolis 500.

Mit einem herzhaften Knirschen rastet der zweite Gang ein, der Motor des C11 heult kurz auf, und mit qualmenden Pneus ziehe ich an Volkers Cobra vorbei... und als erster über die Zielgerade. Schwitzend löse ich die Hände vom Joystick (damit steuert's sich mit Abstand am besten): Im digitalen Modem-duellmodus fährt *Car & Driver* zur Höchstform auf. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die herrlich ausgefallenen Pisten – mein Liebling ist der Supermarktplatz – sowie der hubraumstarke und umfangreiche Fahr-



gut

park. Leider gibt's auch ein paar tiefe Schlaglöcher auf der Electronic Arts Rennpiste. So sieht zwar der Super-VGA-Modus ganz knuffig aus, aber abwechslungsreiche grafische Effekte à la *Test Drive 3* wie zum Beispiel Regen, Nebel oder Dämmerung fehlen. Auch das Soundkartenröhren der *Car & Driver*-Motoren schwindet im Vergleich zum *Indy-500*-Kolben-donner. Hätten sich die Programmierer technisch mehr Mühe gegeben und *Car & Driver* einen eigenen Pistenbastelbogen gegönnt, gäb's das Siegerlächeln.

schiedene Außenperspektiven und Kamerapositionen umgeben werden. Ein technisches Bonbon haben sich die Programmierer für den Hobbyrennfahrer einfallen lassen, der auf Zierat wie Wageninterieur, Fensterscheibe und Instrumentenbrett verzichtet. Hier gibt's die Strecke bildschirmfüllend in der hohen VGA-Auflösung von 640 x 480 Punkten. Schaltet Ihr das Cockpit wieder ein, wird nur noch 320 x 200 geboten.

mh

Ohne Instrumente gibt's die höhere Auflösung...



...mit Cockpit nur die normale VGA-Grafik.

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

68%

Grafik: 64% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MB, VGA, 640 KByte

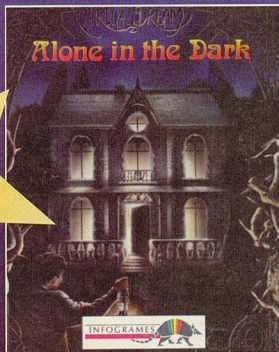
Unterstützt: SBblaster, Roland Pedale, Maus, Joystick

Geplant für: -



# Merry Christmas and Happy New Games

Gegen Einsendung von 5 DM  
(auch in Briefmarken) schicken wir  
Ihnen gerne eine »Alone in the  
Dark«-Demodiskette zu. Bitte anfor-  
dern bei BOWICO Software,  
Stichwort »Alone in the Dark«,  
Am Südpark 12,  
W-6092 Kelsterbach.

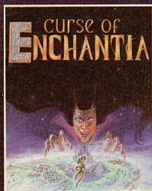


Alone in the Dark - Gruseladventure in sensationell neuartiger  
3D-Technik - (PC)

Alle Spiele mit deutscher  
Anleitung und Benutzer-  
führung.  
Für alle Fragen offen:  
Die BOWICO Hotline!  
Tel.: 06107/62067



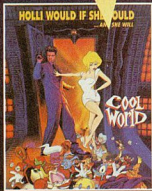
3D-Construction Kit 2.0 - Konstruieren  
wie die Profis in echter 3D-Technik  
(PC, Amiga, Atari ST)



Curse of Enchantia - Das Mittelalterliche  
Hexenadventure (»Spiel des Monats«  
ASM 11/92) - (PC, Amiga)



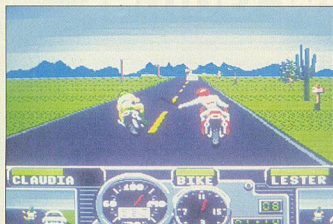
ShadowWorls - Das Actionspiel mit Star-  
kriegscharakter - (Amiga, PC; Atari ST)



Cool World - Superstar Kim Basinger im  
Jump'n Run-Film, das nie im Kino  
lief - (PC, Amiga, Atari ST)

**BOWICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

## Re-Cycling



Netter Gag: Die zwei Rückspiegel zeigen das Geschehen hinter Euch

## Road Rash

Die Zeit der schnöden Rennkämpfe um lächerliche Meisterschaftstitel ist vorbei. Heutzutage gewinnt man Motorradrennen aus ideellen Gründen. In *Road Rash* geht es daher ums nackte Überleben auf der Straße, denn für die ersten drei Plätze zahlen die Gang-Bosse eine hübsche Stange Geld.

Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Motorradfreaks und rast mit hartgesottenen Gegnern auf einem halben Dutzend Parours um die Wette. Es geht durch Wüste, Wälder und mehrere Feld- und Wiesen-

landschaften. Die Raserei verfolgt Ihr aus der Sicht eines unsichtbaren Beobachters, der hinter Eurem Bike düst, in kurven- und hügelreicher 3-D-Perspektive. Am Ende des Rennens bekommt Ihr ein Paßwort, mit dem Ihr zukünftig zu Eurem aktuellen Rennspielstand springen könnt.

Um die Wettfahrten zu gewinnen, ist den Fahrern kein Schummeltrick zu aufwendig. Selbstverständlich dürft Ihr per Joystickdruck ebenfalls Hiebe und Tritte verteilen. Ganz brutale Gegner verfügen sogar über Keulen, die man ihnen

Die Umsetzung des Mega-Drive-Hits ist Electronic Arts halbwegs gut geglückt. Die Grafik ist schön schnell, wenn auch farblich etwas mager und nicht sehr aufwendig. Wie sich Fahrer und Maschinen in die Kurven legen, verdient dagegen Lob und Anerkennung: Motorradfeeling ist durchaus vorhanden. Allerdings mangelt es trotz Prügelnadeln an aufheulenden Abwechslungen. Zwar düsen einige Charaktere mit, denen man öfters im Rennen begegnet, andere sind wieder mit Knüppel bewaffnet und sogar

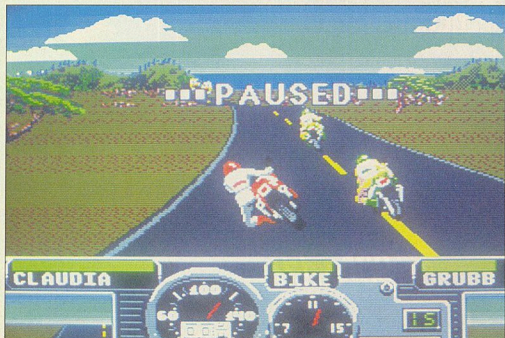


die Polizei mischt auf den Landstraßen mit, doch auf Dauer endet das *Road Rash*-Spektakel in einem routinierten Abfahren der Strecken und gelegentlichem Abreagieren an den Gegnern. Electronic Arts hätte besser daran getan, gleich die angekündigte Fortsetzung für den Amiga zu adaptieren. Der zweite Teil bietet zum Beispiel einen Split-Screen für den herbeigesehnten Zwei-Spieler-Modus. So ist *Road Rash* ein solides Rennspiel mit Rüpel-Touch, das einige Tage amüsiert, aber langfristig nicht überzeugen kann.



Habt Ihr einen Parours geschafft, gibt's ein romantisches Zwischenbildchen.

Vor jedem Rennen gibt ein Mitbewerber etwas Senf zum besten. Ab und zu sind auch Tips darunter.



Rechts seht Ihr den Namen des nächsten Motorradgegners.

aber schnell klauen kann. So haben Fahrer und Motorrad einen Energiebalken, der anzeigt, wie viele Treffer der/die Entsprechende noch vor dem Totalausfall verschmerzen kann.

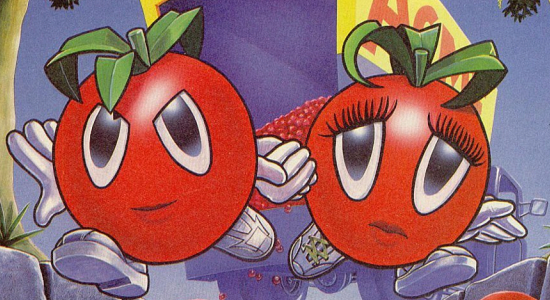
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 80 Mark  
Testmuster: Electronic Arts

**AMIGA 53%**

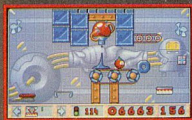
Grafik: 59% Sound: 29%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 1 MByte  
Unterstützt: Zweitlaufwerk  
Geplant für: ST



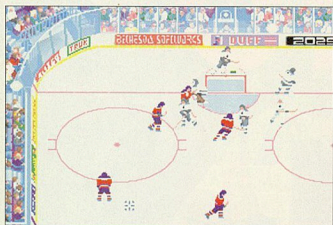
# Bill's TOMATO GAME™



Bunter als ein Picasso!  
Süßer als Schokoladeneis!!  
Frecher als alle anderen Früchtchen!!!  
Machen Sie die Bekanntschaft von  
T'n'T, einem ganz gewöhnlichen  
Tomatenpärchen, und erleben Sie eine  
explosive Mischung von wahrer Liebe  
und (ent) fesselnden Bildschirm-  
Orgien mit mehreren Ventilatoren.  
Ketch-up!



## Dreifaches Hoch



Der isometrische Draufblick ist neu, aber nur auf 386ern schnell.

# Wayne Gretzky Hockey 3

**B**ethesda Softworks ist Eishockey-begeisterten Computerspielern ein Begriff. Ihr begehrter Schlittschuhzyklus *Wayne Gretzky Hockey* geht mittlerweile in die dritte Runde – diesmal nur für MS-DOS-Besitzer.

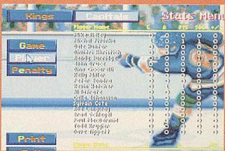
Bevor Ihr die Kufen wetzt, erwartet Euch ein Optionsmenü mit einer Unmenge einstellbarer Parameter. Hier darf neben Spielweise (allein oder gegen einen Freund), Spieldauer, Mannschaftsaufstellung und Schiedsrichterempfindlichkeit alles ausgesucht werden, was des Trainers Herz begehrt. Von den Trikotfarben, über Spieltaktiken, Eigenschaften Eurer Mannen (jeder Spieler hat zwölf Skills) bis hin zur Form des Mauszeigers – kein Wunsch bleibt unerfüllt.

Auf dem Eis angekommen, darf die prügelträchtige Puckhatz diesmal aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Zum einen läßt sich das Spielfeld, wie in den vorangegangenen Teilen von oben blicken. Des weiteren steht ein 3-D-Blick auf das Spielgeschehen zur Wahl, wobei Ihr schräg von oben auf die nun vertikal scrollende Eisfläche seht. Mittels Maus oder Joystick steuert Ihr einen Eurer Spieler, fordert auf Knopfdruck einen Paß an oder schießt den Puck in Blickrichtung von dannen. Natürlich dürft Ihr bei Bedarf auf den puckführenden oder "Puck-nähesten" Spieler umschalten. Gegner werden mit einem herzhaften Stockschlag attackiert oder an der Bande "gecheckt". Steuert Ihr

Wayne Gretzky Hockey 3 ist ohne Zweifel die beste Eishockeysimulation für den PC. Das Spiel hält sich, wie schon die Vorgänger, korrekt an die Eishockey-Regeln und bietet Fans eine realitätsnahe Simulation ihres Lieblingssports. Dank einer wahren Optionsflut werden sowohl Einsteiger, als auch Eishockey-Veteranen ihre helle Freude dran haben. So läßt sich zum Beispiel die Geschwindigkeit stufenlos regeln oder der Schiedsrichter zum blinden Huhn erklären. Grafisch glänzt *Wayne Gretzky Hockey 3* in bisher ungeohnter VGA-Pracht. Besonders die neue 3-D-Perspektive ist wunderschön gezeichnet. Die

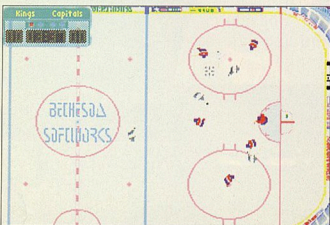


Spieler sind dabei zwar allerliebst animiert, ohne schnellen Rechner laufen sie allerdings mit Schülteffrost übers Eis. Auch Musik und Soundeffekte haben gegenüber den Vorgängern gewaltig an Qualität und Quantität gewonnen. So gibt's zum Beispiel bei verunglückten Spielzügen aus den Zuschauermassen Pfiffe, bei heißen Torszenen Jubelgeschrei. Das größte Manko der Vorgänger blieb jedoch erhalten: Der dritte Teil enthält immer noch keinen Meisterschafts- oder Liga-Modus. Wer sich nicht den *Hockey League Simulator 2* zulegt, wird auf Dauer keinen Spaß am Spiel finden.



Ausführliche Statistiken warten nach Spielende (links)

Zahlreiche Zwischensequenzen lockern das Geschehen etwas auf



Klassisch gut: Übersichtlichkeit wird groß geschrieben.

Euren Eishockey-Crack mit der Maus, bewegt Ihr lediglich den Cursor über die Eisfläche. Der gesteuerte Spieler eilt in Richtung Mauspfeil – desto weiter der Cursor weg ist, um so flinker wetzt Euer Mann.

Wie schon im Vorgänger, lassen sich alle Szenen mittels "Replay"-Funktion in variabler Zeitlupe anschauen oder speichern. Spielstände dürfen während einer Auszeit ebenfalls auf Festplatte gebannt werden. Seit Ihr glücklicher Besitzer des *Hockey League Simulators 2*, stehen Euch sogar Meisterschafts- und Liga-Modi zur Verfügung.

Genre: Sport

Hersteller: Bethesda Softw.

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

**MS-DOS 72%**

Grafik: 61% Sound: 69%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MB, 640 KByte, VGA

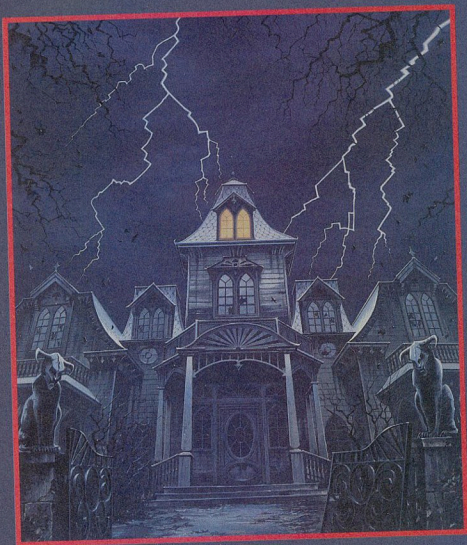
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: -



# THE LEGACY

Der Alptraum hat begonnen!



Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich  
MicroProse Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Teitbury, Glos, GL8 8LD, UK.  
Tel +44 (0)666 504 326.

**MICROPROSE**<sup>®</sup>  
Seriously Fun Software

## Hüttenzauber



Wo eine Villa ist, da ist auch ein Weg: geistreiches Dirty Dancing.

# Alone in the Dark

Derceto ist kein neues Waschmittel, sondern der Name einer Villa. Mit einem rostigen Gitter von der lärmenden Zivilisation getrennt, durch dichtes Gestrüpp und knorrige Bäume vor neugierigen Blicken geschützt. Der wunderliche Eigentümer der monströsen Immobilie ist Jeremy Hartwood, seines Zeichens Maler. Richtig wäre Ex-Inhaber, denn widrige Umstände brachten Jeremy an den Rand des Wahnsinns und trieben ihn schließlich in den Selbstmord. Das vermutete zumindest die lokale Polizeibehörde. Doch Ihr wißt es besser, denn Derceto ist nichts anderes als der lokale Geister-Intreff Louisianas. Traurig, aber wahr: In morschen Fundamenten schlummern die Geheimnisse der Göttin der Fruchtbarkeit und Jeremy Hartwood war diesem furchtbaren Geheimnis sehr nah, zu nah...

Bei *Alone in the Dark* standen die Novellen Howard Phillips Lovecraft Pate. Der Pionier der mystischen Literatur hinterließ eine phantastische Fundgrube für kribblige Adventures. Infogrames Geisterhaus knüpft direkt an den Altmeister an – die Story spielt in der Mitte der zwanziger Jahre im Bundesstaat Louisiana. Eine nicht zu unterschätzende, okkulte Anhäufung von Unto-

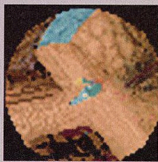
ten, Geistern und Mutationen darf nicht fehlen. Die Inneneinrichtung, die Musik und selbst Eure Charaktere wurden in den Klischees von 1920 gestaltet. Die Hausbesichtigung startet mit der Auswahl Eurer Wunschfigur: Edward Camby ist Privatdetektiv und wurde von einer Antiquitätenhändlerin angeheuert. Eddi soll eine

Seit einigen Tagen linse ich verstohlen hinter die Tür, bevor ich mich in andere Zimmer wage - *Alone in the Dark* fordert Tribut. Nach dem tragischen *Hound of Shadow* ist *Alone in the Dark* das erste Spiel, das ein Gruselflair auf H. P. Lovecrafts Niveau an den Spieler vermittelt.

Die Fürchte-Dich-Story der Infogrames-Schmiede ist eine gelungene Adventure-Arcade-Mischung – eine Gruselmixtur, die immer wieder mit neuen Überraschungen und Effekten aufwartet. Dabei halten sich knackige Rätsel und handfeste Schlägereien die Waage. Musik und Geräusche gehen ins Ohr und bringen das gewisse Etwas in die Story. Knarrende Türen und quietschende Geister gehören ebenso zum *Alone in the Dark*-Alltag wie der Donauwalzer. Die Grafik ist extrem spektakulär: Die Blickwinkel innerhalb der Räume



erinnern an alte Horrorschinken und verzerrten selbst harmlose Kohlenkeller zu furchteinflößenden Kerkern. Die Symbiose aus Polygon- und Bitmapgrafik sieht realistisch aus und verändert sich mit fortschreitender Spielhandlung horrorgerecht weiter. Die Nachteile der neuen Technik sind allerdings, daß ab und zu ein Polygonarm oder -bein in der Wand verschwindet. Doch dies ist zu verschmerzen. Weit aus schlimmer ist, daß bei großem Abstand zur Kamera (also einer kleinen Heldenfigur) auch der Kampf gegen die Geister erheblich schwieriger wird. Trotzdem stule ich die Steuerung des Helden beinahe als genial ein: Mit fünf Tasten habt Ihr alle Bewegungen einschließlich der Bedienung von Schußwaffen und Büchern hervorragend im Griff. Keine Frage, *Alone in the Dark* ist der Gruselhit der Saison.



komplette Inventarliste der wertvollen Möbel anfertigen und seiner Auftraggeberin vorlegen. Die Alternative zum gestählten Detektiv ist Emily Hartwood. Die Nichte von Jeremy Hartwood verbrachte einen Teil ihrer Kindheit in Derceto. Von der typisch weiblichen Neugier angezogen,

Oben: Jeremy Hartwood auf dem Weg in das Verderben.

Links: Je nach Perspektive ändert sich die Heldengröße.



Neue Spielidee: *Alone in the Dark* verbindet Jump'n'Run und Adventure-Elemente.



beginnt sie das Haus ihres Exkonkls zu durchstöbern.

Steht Ihr erst einmal in verwunschenen Dielen, seht Ihr die Welt aus einer anderen Perspektive. Denn *Alone in the Dark* ist ein Action-Adventure in völlig neuem Gewand: Alle Gegenstände, Monster und Charaktere setzen sich aus 3-D-Polygonen zusammen. Da die mathematischen Konstruktionen nicht sehr anschaulich wirken, wurden die Flächen mit einem Texturemapping überzogen. Nur so bekommt der Kommodenschlüssel den metallischen Glanz und der Gewehrkolben die hölzerne Masierung. Ein speziell bei Infogrames entwickeltes CAD-System hilft bei Perspektivgestaltung und Bewegung. Alle beweglichen Objekte lassen sich in sämtliche Richtungen drehen und wenden. Euer Blickwinkel in den Raum steht grundsätzlich fest. Das ermöglichte den Programmieren, die Räume selbst normal zu zeichnen und so eine an-

Nichts für  
hydrophobische  
Charaktere:  
Über klaffende  
Lücken kann  
mit drei Sprüngen  
gesetzt werden.



Oben:  
Die Gruselvilla ist  
im Stil der  
zwanziger Jahre  
eingerichtet.

Rechts:  
Monster werden  
in Echtzeit  
vertrümmert.



schauliche  
Kombina-  
tion aus  
Vektor-  
und ge-  
zeichnete  
Bitmap-  
Grafik zu  
präsentieren.

Entfernt Ihr Euch von der imaginären Kamera, wird Euer Held kleiner, kommt Ihr näher, werdet Ihr gar überbildschirmgroß. Erst beim Übertreten des Bildschirmrandes wird automatisch

in eine andere Kameraperspektive umgeschaltet.

Die Oberhand über Eure Figur behaltet Ihr nur mit der Tastatur. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. Eurem Helden wurden für alle erreichbaren Gegenstände die richtigen Animationen anezogen: Der Säbel wird fachmännisch über den Kopf geschwungen, der Flitzbogen bis zur Brust gespannt. Mit vier Handlungen rückt Ihr den Geistern auf die Pelle: Mit "Öffnen/Suchen" werden interessante Gegenstände betrachtet sowie Türen und Kisten geöffnet. Mit "Schließen" klappt Ihr die mühsam geöffneten Türen wieder zu. Im Schweiß Eures Angesichts versetzt Ihr durch "Verschieben" Stühle, Tische, Türen oder Schränke durch die verwunschenen Räumlichkeiten. Dabei offenbart sich die eine oder andere Geheimtür. Habt Ihr ein spezielles Objekt beim Wickel, eröffnet sich weitere Umgangsformen, die auf das spezielle Objekt zugeschnitten sind. Ein Buch kann gelesen, die Lampe nachgefüllt oder der Revolver abgeschossen werden.

Werden Emily oder Edward von Geistern belästigt, geht es ans Eingemachte. Seid Ihr unbewaffnet, bleiben drei Schläge, um Eure Haut zu retten: der linke Haken, die rechte Gerade und der schmerzhaft

Fußtritt in die weichsten aller Geisterteile. Doch einen stämmigen Geist haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker. Technische Hilfsmittel wie Messer, Revolver oder der Nachlader entgeistern sehr viel wirkungsvoller. Werdet Ihr von Geisterhand getroffen, gibt es je nach Güte des Schläges und der Monsterqualität satigen Hit-point-Abzug. Da die ganze Baggage nur wartet, Euch die Hölle heiß zu machen, ist das richtige Haushalten mit Munition und Hitpoints überlebenswichtig. Richtig hartnäckige Untote lassen auch Schlag- und Schußorgien kühl – Hier hilft entweder ein beherzter Sprung oder Köpfechen: Denn alle Geister haben einen speziellen wunden Punkt. Außer den kniffligen Rätseln zur Untotenversorgung sind wegweisende Lösungen gefragt. In tiefen Kerkern sind Sprungkünste gefragt. Es gilt, zerbröckelnde Zugbrücken oder spitze Wasserfelsen mit einem sicheren Sprung zu meistern, wobei ein zünftiger Anlauf meist Wunder wirkt. Für Englischmuffel ist *Alone in the Dark* komplett in deutschen Geisterlauten spielbar. cd

Genre: Adventure

Hersteller: Infogrames

Titel-Preis: 120 Mark

Zirkustaster: Infogrames

MS-DOS

80%

Grafik: 82% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MB, 640 KB, VGA

Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Joystick

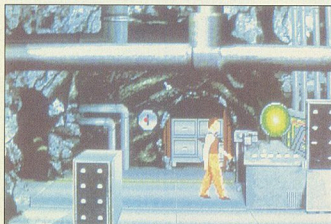
Geplant für: -

*Alone in the Dark* überzeugt mit der famosen Idee, Vektor- und gezeichnete Grafik miteinander zu verbinden. Dies ist sehr eindrucksvoll gelungen. Besonders der 3-D-Effekt in den Räumen, gepaart mit dem flüssig zoomenden und drehenden Helden, sorgen oft für ein erstauntes "Ohh!" und "Ahh!". Die korrekte Steuerung und qualitativ, als auch quantitativ überzeugende Soundeffekte machen Infogrames Horrorthat zu einem technisch perfekten Spiel. Inhaltlich darf sich *Alone in the Dark* ebenfalls locker mit den Genrekollegen messen. Einige Kritikpunkte offenbart es allerdings schon nach wenigen Minuten. Die Idee, die Kamera-Sicht auf unseren Helden je nach dessen Standpunkt zu wechseln, ist



brillant, hätte jedoch konsequent durch das gesamte Spiel fortgesetzt werden müssen. Oft übersieht man wichtige Objekte, weil unser Held sehr weit weg, die Perspektive ungünstig oder der Gegenstand zu winzig ist. Bei Kämpfen machen sich ebenfalls Orientierungsprobleme bemerkbar: Erst nach einigen Versuchen wissen wir genau, wohin unser Held schauen muß, um das Monster garantiert zu treffen. Den erfahrenen Rätselfreund schreckt zudem die mageren Puzzle-Anzahl ab. Zudem sind einige Knobelreihen kinderleicht und logisch, andere nur mit "Try and Error" zu lösen. Alle PC-Besitzer sollten jedoch probieren – Ihr werdet auf ein Grusel-Adventure "der ganz anderen Art" treffen.

## Dschungelfieber



Wie in den 50er Jahren: Ein High-Tech-Labor enthält einige Rätsel

## Amazon

### Guardians of Eden

Das Digitalisieren von Bildern für Computerspiele ist zur Zeit mehr als "In". Besonders eine Softwarefirma tut sich damit hervor, mit wachsender Begeisterung ganze Digi-Filme in Computerspiele einzubauen. Access, vor allem durch das High-End-Golf Links Pro 386 bekannt, verwendete nicht nur dort gescannte Originalbilder, sondern benutzt die gleiche Technik auch für die hausgemachte, bislang eher mäßig erfolgreiche Adventure-Serie. Bislang gab's zwei Abenteueritel aus dem Hause Access: *Mean Streets* und *Martian Memorandum*.

In *Amazon: Guardians of Eden*, ihrem neuesten Adventure, schlüpft Ihr in die Rolle von Jason Roberts. Jason knabbert an einem ernstem Problem. Hat er doch die Nachricht erhalten, daß sein jüngeres Brüderlein auf einer

Amazonasexpedition verschollen ist – Indy läßt grüßen.

Wie schon in den älteren Access-Adventures steuert Ihr den Helden via Cursortasten oder Maus durchs digitale Abenteuer. Per Klick auf eine Icon-Leiste sammelt, untersucht und benutzt Ihr Gegenstände, fummelt an Türen, klettert Bäume oder Leitern hinauf und haltet ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren. Passiert etwas Besonderes (wenn beispielsweise Jason der vorzeitigen Bildschirmmod ereilt), wird ein kleiner "Film" eingeblendet, der den weiteren Story-Verlauf kurzzerhend erklärt. Rätselaufgabe oder völlig verzweifelte Dschungelkämpfe dürfen auf den "Hilfe-Klick" zurückgreifen, der zu Puzzeln Hinweise hervorzaubert – der schnelle Griff zum "Hilfe"-Knopf wird jedoch mit Punktabzug gestraft.

den Häusern Lucas-Arts oder Sierra ein Schuß in den Ofen. Die Steuerung der Spielfigur entpuppt sich als langsam und hakelig und bei der Grafik fehlt oft der letzte Schliff. Zudem begraben viele "Try-And-Error"-Rätsel jeden Ansatz von Logik. Und wer auf die punktezehrende Online-Hilfe verzichtet, wird nur durch wildes ausprobieren vorankommen.



Wer auf den Namen Access vertraut und angesichts des Aufklebers "Super VGA compatible" einen High-End-Adventure-Überkoller erwartet, wird enttäuscht. Obwohl die Abenteuer-Story durchaus ihre Reize hat und die hübschen Digi-Grafiksequenzen dezent Filmatmosphäre schaffen, ist *Amazon* im Vergleich zu hochkarätigen Konkurrenztiteln aus

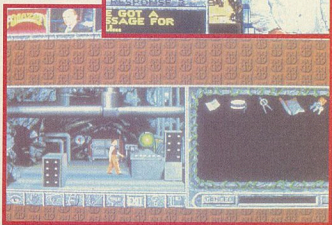
Super-VGA hin, digitale Bilderflut her: Auch mit dem dritten Adventure-Titel schaffen die digitalen Künstler von Access nicht den Sprung in die Rätseloberliga. Dazu fehlen dem Neuzugang *Amazon* zwei entscheidende Charakteristika, die für ein gelungenes Adventurevergnügen unabdingbar sind: Ambiente und Puzzlepower. Eine echte Spielatmosphäre kommt trotz vieler Anleihen bei amerikanischen B-Movies der 50er



Jahre und den zahlreichen Digi-Sequenzen nur selten auf. Zudem bewegt sich die Qualität der Puzzles deutlich unter der Gütegürtellinie. Die so hoch gepriesene Super-VGA-Option erweist sich schnell als Mogelpackung. Zwar ist die Grafik dank hoher Auflösung

tailreicher, aber dafür der Bildausschnitt um einiges kleiner und auf einem herkömmlichen 14-Zoll-Monitor nur noch mit einer Lupe zu erkennen.

Aus einer Handvoll Phrasen sucht Ihr die passenden Antworten aus



Super-VGA macht's möglich: Hier eine Spielszene in 640 x 480

Neben Adventure-typischen Rätselnüssen wird Jason mit kleinen Actioneinlagen konfrontiert. Ihr müßt beispielsweise den Amazonas hinunterpaddeln oder Euch mit Waffengewalt verteidigen. Damit nicht genug: Im späteren Spielverlauf bekommt Jason Hilfe. Maya, Quotenfrau vom Dienst, gesellt sich zu Euch. Einige Rätsel können zudem nur im Duett mit Maya (beide Figuren werden abwechselnd gesteuert) gelöst werden.

Ein technischer Clou des neuen Access-Abenteuers ist der Super-VGA-Modus. Besitzer einer entsprechenden VGA-Karte dürfen zwischen der 320 x 200 Punkte-Standardgrafik auf die Super-VGA-Version mit 640 x 480 Punkten umschalten. Die benötigten VGA-Treiber sind beim Spiel mit dabei. Rund zwei Dutzend der bekanntesten VGA-Karten werden von den Treibern un-

terstützt. Ist der Super-VGA-Modus aktiviert, seht Ihr den aktuellen Spielbildschirm, sowie das komplette Inventory gleichzeitig. In 320 x 200 Punkten wird zwischen den beiden Screens umgeschaltet. mh

Genre: Adventure

Hersteller: Access

Zirkapreis: 120 Mark

Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 54%

Grafik: 61% Sound: 73%

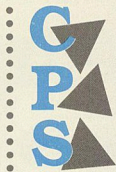
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 Mhz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Super VGA

Geplant für: -





CPS Computer Distribution GmbH, Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70, Tel. 040 - 656 99 80, Fax 040 - 656 79 69, ACTOR Mailbox 040 - 656 69 61  
Schweiz: Wyrsch Trading SA, 189, route de Vevrier, 1234 Vevrier, Tel. 022 - 784 33 83, Fax 022 - 784 28 66  
Schweiz: Wyrsch Trading AG, Grossmatten 30, 6014 Littau/Luzern, Tel. 041 - 57 49 57, Fax 041 - 57 30 85

## Trio Infernale!

Teuflich gut, die neuen von CPS. In Satanskreisen wird's geflüstert und diabolische Begeisterung macht sich breit. Ein MultiMediales Fegefeuer. Digitale Aufzeichnungs- und Wiedergabemöglichkeiten, CD-ROM Schnittstelle und massenhaft Software, auch auf CD. Das neue Teufelswerk von CPS.

Machen Sie Ihrem Händler die Hölle heiß!

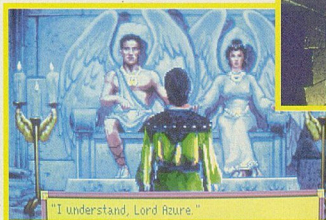
**SOUND BLASTER**

**Junior**

**SOUND BLASTER 2.5**

**SOUND BLASTER 4.0**

## Familienbande



Große Audienz beim geflügelten Königspaar (MS-DOS/VGA)

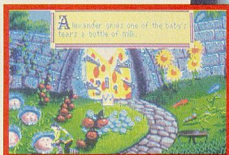
# Kings Quest 6

## Heir Today, Gone Tomorrow

Den Adligen von Daventry scheint das Abenteuer im Blut zu liegen. Das kreuzbrave Prinzchen Rosella sahen wir schon in *King's Quest 4* einschlägig tätig und König Graham legte in *King's Quest 5* Hand an. Was die Verwandtschaft vormacht, läßt auch Prinz Alexander nicht ruhen. Der Jüngste aus dem aktiven Abenteuergeruchschlecht darf im neuen Teil von Roberta Williams Märchenserie eine knackige Jungfrau aus den Klauen eines Großwesirs befreien. Die sitzt derweil im höchsten Burg-Minarett, hadert mit dem Schicksal und schmachtet nach unserem Neuhelden.

Spielweise für uns ist diesmal ein mehrteiliges Eiland, angefüllt mit allem, was man in einem richtigen Märchenland erwartet. So treffen wir im Laufe der Handlung zum Beispiel auf sprechende Kohlköpfe, schlichten den Streit zweier Schachfiguren und unterhalten uns mit einem hungrigen Bücherwurm.

Seit zwei Jahren wird in Sierra-Spielen kein einziges Wort mehr getippt – die Heldenschar reagiert auf einen kleinen Mauswink von unserer Seite. Immer wenn wir einen neuen Schachplatz betreten, wird eine andere Grafik geladen, in der wir uns relativ frei bewegen können. Entdecken wir einen interessanten Gegenstand, genügt ein Klick mit der Maus und unser Rucksack ist wieder etwas schwerer. Ge-



## Die ChefIn

Roberta Williams ist nicht nur die emsige Designerin der *King's Quest*-Serie, ihr verdanken wir, daß es Sierra überhaupt gibt. Ihrem Mann Ken Williams stand nämlich der Sinn nach einer etwas "seriöseren" Computerfirma, als er 1980 sein Geld zusammenkrazte und sich einen Appel 2 kaufte. Mit dieser Wundermaschine wollte er eigentlich einen Fortran-Compiler schreiben. Doch es kam anders. Ehemalige Roberta war von dieser Geldausgabe alles andere als begeistert und mußte also mit einem der ersten Textadventures ruhiggestellt werden. Zum Glück für

uns gefiel ihr das simple Programm überhaupt nicht. Kurzerhand setzte sie sich hin und entwarf ein eigenes Spiel. Die Sensation – Das Programm bot über 70 Bilder. *Mystery House*, der Welt erstes Grafik-Adventure war geboren. Ken Williams erkannte schnell das finanzielle und künstlerische Potential in dieser neuen Art von Unterhaltung und Sierra On-Line ging an den Start.

Inzwischen arbeitet Roberta bereits an dem Konzept einer völlig neuen Produktlinie mit dem Arbeitstitel *Scary Tales*. Wie der Name schon sagt, soll uns hier bei Super-VGA und Hi-Fi-Stereo das Blut in den Adern gefrieren. *Scary Tales* wird

Isle of the sacred Fountain:  
Die Insel der  
knackigen Kreuzworträtsel.



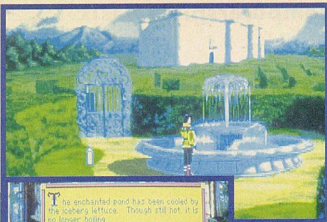
Isle of Wonder:  
Die fünf Inselzwerge  
wollen durch  
unterschiedliche  
Antworten  
überzeugt werden.

Übrigens das erste Sierra-Programm sein, das nur für das CD-ROM entsteht.



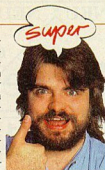
Die Herrin des Märchenwaldes:  
Roberta Williams





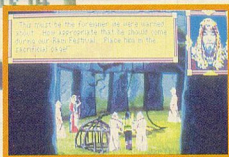
Isle of the Beast:  
Aschenputtel  
läßt grüßen.

Die Königin der Adventure-Spiele, Sierra-Chefin Roberta Williams, stößt auch im sechsten Teil der King's Quest-Saga gekönt und hemmungslos in den Märchenarchiven. Anleihen bei berühmter Literatur, wie beispielsweise Alice im Wunderland, Aschenputtel, Odyssee und 1001 Nacht, sowie gewitzte Seitenhiebe auf die Konkurrenz (Monkey Island), werden geschickt mit dem bewährten King's Quest-Grundprinzip verknüpft. Der so zusammengebaute Adventure-Eintopf mundet nicht nur beinhalten Sierra-



Jüngern. Selbst eingefleischte Sierra-Abstinenzler (wie ich), können sich dem Flair des Neulings nicht erwehren und erliegen dem Charme der ziemlich umfangreichen Märchenwelt schon nach kurzer Spielzeit. Nicht zuletzt die sehr gute und verdammt stimungsvolle Grafik, so wie die gewohnt simple "Klick'n-Puzzle"-Benutzung hilft dem jüngsten King's Quest-Spross über ein paar selbstgestellte Hürden: Unlogische Puzzels sind zwar in der Minderheit, nerven aber trotzdem ab und zu.

Isle of the Mists:  
Mit dieser  
Sekte ist nicht zu  
späßen.



vorgegebenen Weg halten. So ist die Reihenfolge in der ihr die einzelnen Inseln mit ihren Rätseln abhandelt, beliebig. An bestimmten Stellen im Spiel läuft die Geschichte wieder zusammen. So kommen auch jüngere Spieler, die nicht alle Rätsel lösen, zu ihrem Erfolgserlebnis und dem genreüblichen Belohnungsabspann.

Genre: Adventure  
Hersteller: Sierra  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Galaxy

MS-DOS 78%

Grafik: 78% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA

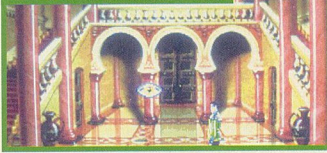
Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland Maus

Geplant für: Amiga

Isle of the Crown:  
Ein Besuch beim  
Buchhändler  
lohnt immer.



Eiland steht unter einem anderen Motto. Danach richten sich die unterschiedlichen Aufgaben, die uns dort erwarten. Was uns zum Beispiel auf der "Isle of the Beast" blüht, dürfte jedem klar sein. Da das ganze Abenteuer modular aufgebaut ist, seid Ihr in Euren Rätselschachzügen relativ frei und müßt Euch nicht an einen



nauso werden Gespräche mit der Märchenbesatzung geführt. Kurz ein Wink mit der Maus und unser Held hält ein automatisches Schwätzchen mit seinem Gegenüber. An besonders wichtigen Stellen im Spiel wird eine animierte Zwischengrafik geladen oder ein

Schnitt des Bildes vergrößert.

Sind die ersten Rätsel nach unserem Schiffbruch gelöst, dürfen wir praktischerweise große Entfernungen mit einem magischen Teleporter überwinden und so alle Insel des Märchenatolls besuchen. Jedes

Na, da müssen wir dem arg euphorischen Kasten von Michael doch einen kleinen Dämpfer verpassen. Sicher, die Grafiker und Komponisten haben sich im sechsten Teil der Davenport-Geschichten selbst übertraffen und kleine Kunstwerke abgeliefert. Besonders der Vorspann läßt erahnen, welche Grafikorgien den CD-ROM-Besitzer demnächst erwarten. Dieser außergewöhnlich hohe Standard wird von den Rätseln leider nicht immer erreicht. Ich kann



partout nicht einsehen, warum wir dreimal in Folge im gleichen Laden aufkreuzen müssen, um endlich in den Besitz des begehrten Gegenstandes zu kommen. Nicht alle Rätsel sind also durch scharfes Nachdenken zu lösen, ab und zu hilft nur der Zufall oder so. Abblenden des Märchen-Ambientes kann man aber auf 100%-Logik verzichten: King's Quest-Fans wissen sowieso, was alles an Abgedrehten auf sie zukommt.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine

Entertainment  
GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauszahlung DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Ashes of Empire	88,90	-	A Train dt.	99,90
B-17	84,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Battle Isle Data	44,90	-	Amazon	102,90
Black Sect	74,90	-	A.T.A.C.	98,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
Caesar	69,90	-	Bug Bomber	66,90
Catchen	62,90	-	Caesar	76,90
Campaign	76,90	-	Campaign	89,90
Chase Engine	59,90	59,90	Civilization dt.	89,90
Civilization dt.	83,90	-	Dark Half	76,90
Cytron	66,90	a.A.	Dark Hall	a.A.
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Der Patrizier	76,90
Der Patrizier	74,90	74,90	Elf	77,90
Doodlebug	62,90	a.A.	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Fire + Ice	64,90	-	Formula 1	79,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Humans	76,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Leeds United Champions	62,90	62,90	Kings Quest VI	89,90
Legend of Kyrandia	94,90	-	Legend of Kyrandia	94,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Lemmings 2	89,90
Lexus 3	62,90	62,90	Links Pro	99,90
Lure of Tempess	69,90	-	Lure of Tempess	74,90
Monkey Island II	84,90	-	Mad TV Data	25,90
Motorhead	42,90	-	Master Golf	99,90
Pinball Dreams 2	62,90	-	Mega to Maria	62,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Premiere	69,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Push Over	64,90	64,90	Red Baron Miss	59,90
Rampart	59,90	59,90	Red Nebula	119,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Sherlock Holmes	95,90
Sin Art dt.	84,90	-	Siege	69,90
Sin Earth(e)	89,90	-	Spillcraft	89,90
Special Force	78,90	78,90	Strike Commander	89,90
Troddlers	59,90	59,90	Summer Challenge	76,90
Waxworks	74,90	a.A.	Task Force	103,90
Ween	76,90	-	The Lost Tribe	a.A.
Wing Commander 1	94,90	-	Ultima 7	82,90
Winter Chill	79,90	-	Waxworks	74,90
Zyconix	59,90	59,90	Wayne Gretzky 3	76,90
			Ween	96,90
			Wizardry 7	89,90

## notwendiges Zubehör . . .

Lautwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. - f. A500	199,00
Lautwerk 3,5 int.	125,00	Amiga Action Rep. - f. A2000	219,00
elektr. Buchselektro	48,00	512 KB Speicher f. A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

## Videogames

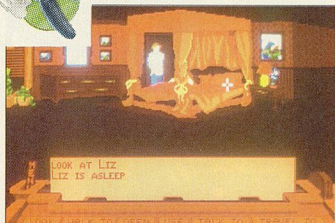
<b>Super NES</b>	<b>319,00</b>	<b>Sega - Master</b>	
Rampart US	127,90	Adonis	94,90
Desert Strike US	122,90	Sonic (D)	89,90
Joe Mac US	119,90	Bubble Bobble (D)	89,90
Axelay US	137,90	Mickey Mouse (D)	92,90
Streetsfighter 2 dt.	124,90		
<b>Mega - Drive</b>		<b>Game Boy</b>	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Batman	73,90
Olympic Gold (US)	102,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Bugs Bunny 2	67,90
Taz Mania	96,90	Turn and Burn	67,90
<b>Game Gear</b>		<b>Atari Lynx</b>	
Sonic (D)	76,90	Awesome Golf	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Batmans Return	79,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Viking King	79,90
Master Gear Adapter	59,90	Xiboris	78,90
Olympic Gold	82,90	Cyberball	79,90

Wir wünschen allen ein frohes Weihnachtsfest

\* und ein gutes neues Jahr! \*

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

## Ganz schön finster

In *The Dark Half* ist nur die Programmqualität zum Gruseln

## The Dark Half

Vielschreiber Stephen King kann sich nicht über mangelnden Erfolg beklagen. Der Konsalk des Horrormöckers schiebt seine Gruselphantasien mit der Präzision eines Uhrwerks auf den Markt und eignet sich hervorragend als Ideenlieferant für Computergechichten. In *The Dark Half* geht's mal wieder um die ach so aktuelle Problematik der Persönlichkeitsspaltung. Erwischt hat's hier den Romanautor Thad Beaumont, dem in frühester Jugend ein siamesischer Zwilling aus dem Kopf operiert wurde. Besagtes Kopfgeächts entwickelt sich selbstsamerweise weiter und wird, wen wundert's, ein erfolgreicher Massenmörder. Es kommt wie es kommen muß: Beaumont gerät unter Verdacht und wir müssen der besseren Hälfte aus dem Schlafmassel helfen. Wie inzwischen üblich im Adventure-Land steuert Ihr Thad mit der Maus durch die Stadtlandschaft. Für

Genre: Adventure

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Capstone

MS-DOS

14%

Grafik: 19% Sound: 22%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz,  
640 KB, EGAUnterstützt: AdLib, Sound-  
blaster, Roland, Maus

Geplant für: -

Stephen King dürfte zwar ein hartgesotter Bursche sein, aber was Capstone in *The Dark Half* seinen Figuren antut, das hat kein Autor verdient. Die Grafik bewegt sich auf unterstem Niveau und ist offensichtlich von einem absoluten Laien hingekritzelt worden. Die wenigen auftretenden Sprites sind klobig, haben grobe Gesichter und ruckeln ohne jede Eleganz durch



die Gegend. Das abgekuperte Benutzer-Interface ist umständlich und unlogisch. Das alles könnten King-Fans zähneknirsch ertragen, wären da nicht die Rätsel. Logik blitzt nur in seltenen Momenten auf, üblicherweise tragen wir Gegenstände von Punkt A nach B. Schnappt man sich Sachen, die jemandem gehören, dann steht der Besitzer unbeteiligt daneben.



## Kleine Ekelkunde



An der Bildschirmkante lest Ihr Euer Wohlbefinden ab.

## Waxworks

In einem schmierigen Hinterwäldlerdorf, zwischen zahnlosen Vampiren und reudigen Wehrwölfen, blieb Euer geliebtes Brüderlein Alex auf der Strecke. Einige Jährchen später alpträumt Ihr die grausige Erleuchtung: Alex ist gar nicht tot, sondern hat sich aus okkultem Lustgewinn in die Unterwelt gemischt. Die allerletzte Hoffnung der Familie ist der genauso grußmäßig abgefahrene Onkel Boris. In der Zeit, in denen Normalsterbliche Buddelschiffe bauen oder Topflappen häkeln, schmierte Onkel Boris aus Talg und Wachs sein Lieblingshorror-kabinett bekannter Unholde, Diebe, Mutationen, Wegelagerer, Monster, Mumien und

Mörder zusammen. Doch auch Onkel Boris segnet kurzfristig das Zeitliche und verduftete in abgründige Tiefen.

Endlich ist es soweit, mutterseelenallein liegt es ganz bei Euch, das Bruderherz zu retten: Dazu müßt Ihr das mit Wachsfiguren ausgestaffierte Wochenendausflug fürstlichen aus dem Weg räumen und den verdammten Familienfluch brechen. Gesagt, getan: An der noch unbewachten Villenpforte wartet bereits der Diener des verbliebenen Onkels. Von ihm bekommt Ihr neben tiefen Befeidsbekundungen ein dickes, grünes, kugelgroßes Fischauge. Ein Blick hinein genügt, und Ihr traut

Beim letzten Blutabnehmen war mir gar nicht wohl: Kein Vergleich zu Waxworks, denn ein Drittel des Bildschirms schimmert grundsätzlich im saftigen Rot. Trotzdem lassen die horrmäßigen Zwischensequenzen mein Blut nicht in den Adern erstarren, sondern regen mich eher zum schicksalsschweren Gähnen an. – Die 17. Szene eines abgetrennten Halses, Beines oder Auges ist einfach langweilig. Ansonsten reißt sich Waxworks leider kein Bein aus: Die eigentümliche



Kampfspannung beschränkt sich darauf, wenn als erster der Kopf abfällt. Das Hantieren mit eingesammelten Gegenständen öffnet und der antikerisierte Hopsgang erinnert an längst vergangene Dungeon-Abenteuer. Doch Waxworks steht über technischen Feinheiten: Tiefschürfend gezeichnete Ekelorgane heben es ins pervertierte Horrorspielfeld. Für Splatter-Fans und solche, die es werden wollen sind die Wachsarbeiten die erste Wahl.

Endlich verlassen Programmierer Mike Woodroffe und seine Kollegen mit Waxworks den schlüpfrigen Elvira-Erotik-Pfad. Heimliche Voyeure werden kaum bedient, Gore-Fans finden in Waxworks eher den Stoff, aus dem Splatterrausch sind. Mögen die digitalisierten und mit reichlich Pixel-Blut versehenen Ekelbildchen, sowie das atmosphärisch recht dichte Horrorthemen harige-



sottenen Gruselkennern einen wohligen Schauer über den Rücken jagen; Otto Normalspieler schauen ziemlich verständnislos in die Röhre. Für meinen Geschmack ist Waxworks einfach zu konfus: Ein hektisches Kampfsystem, bei dem Glück eine Rolle spielt und Puzzles, die (fast) nur durch Ausprobieren zu lösen sind, drücken den "Fun-Factor" nach unten.



Additionspentagramm auf Zeit!

Euren Augen nicht. Denn hinter dem Grünglas blinzelt frisch und vergnügt Vetter Boris. Als telepathischer Helfer liegt er Euch auf Schritt und Tritt zur Seite. Ganze vier Wachsfigurenanhäufungen stehen zum Betreten frei: Die sandige ägyptische Pyramide, Jack the Ripper, die mutierte Monsterrpflanze, das verschüttete Bergwerk sowie der schlammige Mitternachtsfriedhof.

Je nach Laune zieht Ihr nun Adventure-halt durch schmale Gänge, kachlige Verliese und muffige Gassen. Wobei Euer Gang nicht Underworld-liebed scrollt, sondern Dungeon-Master-mäßig hüpf. Acht Icons genügen, um Alex vom verwunschenen Joch zu befreien: Mit von der Partie sind das unersetzliche Nimm-Auf-, Hau-Drauf-, Schmeiß-Weg-,

Speicher-Ab- und Pause-Icon. Begegnet Ihr einem miesegalanten Gangschlurfer, könnt Ihr eine der aufgesammelten Waffen zücken und mit zwei verschiedenen Schlägen Euren Wachs-kontrahenten den Docht abschneiden. Mit einem redseeligen Geist oder dem liebenswürdigen Onkel Boris unterhaltet Ihr Euch im Lucas-Arts bekannten Auswahl-Antwort-Verfahren. Nebenbei harren artspezifische Rätsel ihrer Lösung.

cd



Zungenkuß gefragt: Auch Wachsfiguren lassen sich nicht alles gefallen.

Bei diesem Furunkel hilft auch kein Gesichtswasser mehr



Genre: Adventure

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS

57%

Grafik: 64% Sound: –

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386 SX, 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: Soundblaster EMS, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga

1

# Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



**10% PREISVORTEIL IM ABO!**

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

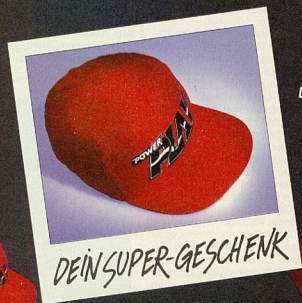
Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

# Die Baseballmütze geschenkt!



**DEIN SUPER-GESCHENK**

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,  
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?



# 3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

spiele/tests

Kartenzeichner ist ein schlechter Witz: Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlornere Abenteurer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick einen "echten", vor "Leben" brodelnde, platterliche Stadt vorzugau- r, nehme ich persönlich übel. r wuseln sehr viele Figuren h die Straßen der Stadt und reiche Monster in den Ge- nen, aber von "künstlicher" ligenz ist rein gar nichts zu ken. Stoisch schauen Spa- gänger zu, wenn Ihr harmlo- rassanten abschachtet, Mon- zielehen ungerührt weiter ihre gelegten Bahnen, wenn Ihr ört, sie zu vernöbeln.

## (Sonder)hefte & Sammelordner

**Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)**

Ich bestelle:

11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy

- geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans

12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test,

die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,

Populous 2, Monkey Island

2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91,

Tips & Tricks total, Wizardy 7

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle

Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff

Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich,

John Madden Football, Soulblader, Super Contra

6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure

Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4,

Parasol Stars, Ultima Underworld

7/92 (yperspace: The Lawnmower Man,

Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

Stück: \_\_\_\_\_

8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-Spiele,

Alles über Tolkien, Gateway, Superscope

9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupa:

Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2

Summe: \_\_\_\_\_ DM

**Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

1/91 (Tips & Tricks)

2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

2/92 (Tips & Tricks)

Summe: \_\_\_\_\_ DM

**"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: \_\_\_\_\_ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwert DM 50,- frei)

**Gesamtrechnungsbetrag \_\_\_\_\_ DM**

## Die Gewinn-Mitmachkarte

**Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingsspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!**

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

- Seite \_\_\_\_\_
- Seite \_\_\_\_\_
- Seite \_\_\_\_\_

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

- Seite \_\_\_\_\_

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das sparsame Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über. em bietet Hauptkonkurrenz na Underworld ein atmosphärisch wesentlich dichtereres abwechslungsreicheres geschehen.

Trifft Ihr auf eine Person, diese herangewunken und Mauklick über verschiedene Themen ausgequatscht den. Kämpfe absolviert Ihr Eichtzeit, wobei Euch bei fernen Hitpoints abgezogen den, die sich via Heiltrank enerieren lassen. kn

re: Rollenspiel  
ersteller: U.S. Gold  
ka-Preis: 120 Mark  
stimuster: U.S. Gold

**MS-DOS 49%**

atik: 70% Sound: 28%  
hwierigkeit: mittel  
nimal: 286er mit 16 MHz,  
A, Maus  
terstützt: Adlib, Sound-  
ster, Roland  
plant für: Amiga

### POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Schleife sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

710052

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Abonnement-Service  
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

### POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Leser-Service  
Markt&Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

### POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnst mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)  
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp:

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Redaktion  
Markt&Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



## Tag der offenen Tür



Das Reptil von nebenan: Ein Dungeonwächter, wie er lebt und lebt.

# Legends of Valour

Im Genre der "dreidimensionalen Rollenspielunterhaltung" ist mit *Ultima Underworld* eine neue Ära angebrochen. U.S. Gold führt den ersten Konkurrenten aufs Schlachtfeld: Wie im 3-D-*Ultima* läuft Ihr in *Legends of Valour* durch eine Bitmap-3-D-Welt, die pixelfell dreht und zoomt.

Zu Beginn sucht Ihr Euch Rasse, Körperbau und Geschlecht Eures Helden aus und beamt ins Mittelalter. Mit dem selbstgebaute Fantasy-Helden schnüffelt Ihr im kleinen Städtchen Mitteldorf herum und stoßt dabei auf ein Problem, das ganz Mitteldorf in Atem hält: Ein Fluch liegt über der Stadt – niemand kann heraus oder hinein. Alle Stadttore sind mittels Magie verschlossen. Eure Aufgabe ist es natürlich, dem Übel ein Ende zu bereiten.

In Mitteldorf regieren die Sekten. An Euch liegt es, diesen beizutreten und nach Erfüllung ethischer Missionen in der Rangfolge der jeweiligen Bruderschaft höher zu klettern. Erst als absoluter Oberbruder seid Ihr in der Lage, das Problem des Städtchens zu beheben. In den Aufträgen habt Ihr meist bestimmte Gegenstände

einzusammeln. Dazu durchwetzt Ihr Mitteldorf und befragt die zahlreich herumlaufenden Kreaturen. Um Euren Befreier bei Laune zu halten, muß er ausreichend mit Schlaf, Lebensmitteln und Zaubersprüchen versorgt werden.

Gesteuert wird Euer Held mit der Maus oder der Tastatur. Per Knopfdruck bewegt Ihr Euch vor- oder rückwärts durch die 3-D-Welt, bei Bedarf dreht Ihr Euch um die eigene Achse. Gegenstände werden per Mausklick eingesammelt, benutzt und wieder weggewor-



Die Kneipe "Zur Meermaid" lädt ein – wir trinken feste mit.



Im Dungeon sitzt der feurige Kampfriester: Er hebt seine heißen Händchen und heizt uns feste ein..



Es ist schon erstaunlich, mit welcher Dreistigkeit erfolgreiche Spielkonzepte und frische Ideen gadenlos kopiert werden. Normalerweise, wenn das Plagiat dem Original zumindest in der Qualität nahesteht, ist dieser Umstand nicht besonders tragisch. Wenn aber, wie in

dem Fall von *Legends of Valour*, auch noch schlecht abgekupfert wird, schäumt der Spielerzorn. Mögen sich die *Legends of Valour*-Programmierer noch so sehr bemüht haben, an das Vorbild *Ultima Underworld* heranzukommen, der Kopieversuch bleibt schon im Ansatz stecken. Dem Rollenspielan werden ärglicherweise viel zu viele Design-Hindernisse in den Abenteuerweg gelegt. Der automatische

Kartenzeichner ist ein schlechter Witz: Auf diesem Mager-Mapping findet sich nicht einmal ein Maulwurf zurecht, geschweige denn ein verlorener Abenteuerer. Daß außerdem versucht wird, dem Spieler mit einem billigen Trick eine "echte", vor "Leben" brodelnde, mittelalterliche Stadt vorzugaukeln, nehme ich persönlich übel. Zwar wuseln sehr viele Figuren durch die Straßen der Stadt und zahlreiche Monster in den Gewölben, aber von "künstlicher" Intelligenz ist rein gar nichts zu merken. Stoisch schauen Spaziergänger, zu wenn Ihr harmlose Passanten abschaltet, Monster ziehen ungerührt weiter ihre festgelegten Bahnen, wenn Ihr aufhört, sie zu vernöbeln.



*Legends of Valour* prözt mit der famosen 3-D-Technik. Das hübsch gezeichnete mittelalterliche Städtchen zoomt in alle Richtungen, Monster und Passanten laufen nett animiert durch die Straßen. Spielerisch gibt's jedoch einiges zu mäkeln: Trotz der netten Story beschränken sich unsere Aktionen auf ödes Geldscheffeln, Monster meucheln und Gegenstände einsacken. So lauft Ihr zu Punkt A, löst ein kleines Rätsel, grabscht

den Gegenstand und rennt wieder zurück. Passanten geben Euch zwar Tips, wo bestimmte Objekte zu suchen sind und wo wir die jeweiligen Häuser finden, das sparsame Mapping hilft hierbei jedoch nur spärlich. Trotz vereinzelter Gags springt der Funke nicht über. Zudem bietet Hauptkonkurrent *Ultima Underworld* ein atmosphärisch wesentlich dichteres und abwechslungsreicheres Spielgeschehen.

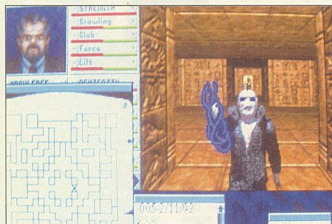
fen. Trefft Ihr auf eine Person, darf diese herangewunken und via Mausklick über verschiedene Themen ausgequatscht werden. Kämpfe absolviert Ihr in Echtzeit, wobei Euch bei Treffern Hitpoints abgezogen werden, die sich via Heiltrank regenerieren lassen. kn

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: U.S. Gold  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: U.S. Gold

**MS-DOS 49%**

Grafik: 70% Sound: 28%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus  
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland  
Geplant für: Amiga

## Geisterstunde



Fährtenuche: Der Blitz-Punk steht im Zentrum der Karte.

# The Legacy

Schleimi sitzt mir im Nacken und läßt sich nicht abschütteln. Auch mit röschen Feuerbällchen ist der grüne Nachwuchszombie nicht zu vertreiben. Da bleibt nur eins: Die Beine in die Hand nehmen und Fersengeld geben.

Ganz so aufregend haben wir uns die Erbschaft dann doch nicht vorgestellt: Wenn die reiche Großblante aus uraltem amerikanischem Siedlergeschlecht das Zeitliche segnet und uns ein größeres Anwesen in Neugeland vermachte, sollte man sich doch auf einen ruhigen, gesicherten Lebensabend freuen dürfen. Die Lage ändert sich natürlich dramatisch, wenn in den alten Balken ein hartnäckiger UrUr-Urgroßvater Poltergeist festsetzt, der mit uns nur Schlimmes vorhat. Der furchtlose Geisterjäger rüstet wohl oder übel mit Knoblauch, Kruzifix und Weihwasser auf, betritt beherzt die verpestete Immobilie und treibt den Ghoulen das Wasser in die leeren Augenhöhlen.

Spukhäuser für die Festplatte sind seltener als ein Vampir zur Mittagszeit. Wer die Grundrisse von *Maniac Mansion* und dem Spukhaus in *Don't go Alone* deshalb bereits mit verbundenen Augen nachzeichnen kann, darf sich jetzt auf 11 neue Stockwerke Gruselspaß vorbereiten. Anders als die beiden Geistervorgänger, bietet das von Microprose, England entwickelte *The Legacy* die

Schockeffekte in VGA. Für die Programmierung zeichnet übrigens Ken Gordon verantwortlich, alten Magnetic Scrolls-Fans sicher noch in guter Erinnerung.

Ursprünglich war das Spiel für eine vierköpfige Party konzipiert, jedes Partymitglied durfte die Welt durch ein eigenes Sichtfenster bewundern. Da man dabei auf nur schwer lösbare technischen Schwierigkeiten stieß, mußte die Geisterjäger-Truppe einem Solo-Charakter weichen und wir sehen die Welt nur durch ein Fenster. Reste der vierfachen Sicht finden sich noch in einigen Zaubersprüchen. Kommt



Huch, ein Sitzkissen mit Zähnen ist nicht bequem.

*The Legacy* ist ein unkomplizierter Grusel Spaß für jedermann. Es wird weder langjährige Erfahrung im Rollenspiel-Genre, noch das Orientierungs-Vermögen eines Werwolves vorausgesetzt. Das Charakterbasteln ist kinderleicht, die Verwaltung des Helden läuft weitgehend automatisch ab, vor dem übersichtlichen Automapping bleibt kein Poltergeist verborgen. Gespenstisch gut sind den Grafikern die Monster geraten. Was da durch die Gänge schleimt, kriecht und humpelt, ward so noch auf keinem Monitor gesehen. Wer nicht genug bekommt von den Viechern, zieht das Sichtfenster auf volle Bildschirmgröße und darf in der Grafik schweigen. Ein Extralob deshalb an Grafiker Nick Cooke, der



für die Monster zuständig war. Schade das den Programmieren die ambitionierte Vierfach-Fenstertruppe nicht gelungen ist – das Geisterhaus hätte etwas mehr Tiefgang und Taktik vertragen können. Wenn schon Echtzeitkampf Mann gegen Monster, dann möchte ich auch

über meine Fortschritte, sprich "Hitpoint"-Verlust des Gegners informiert werden – So bleibt's bei hektischem Maus klicken mit finalem Erfolgsgefühls. 11 Stockwerke lassen zwar reichlich Horrorkost vermuten, sind aber mit dem richtigen Ghostbuster-Elan etwas so schnell durchgespielt. Trotz dieser leichten Schwachstellen darf man *The Legacy* allen mondschichtigen Spukgestalten als leichte Mitternachtskost empfehlen.

z.B. das "Zweite Gesicht" zum Einsatz, dann bleibt unser Held felsenfest an seinem Platz, während wir mit einem weiteren Sichtfenster und völlig gefahrlos die nähere Umgebung absuchen können.

Wie üblich steuert Ihr den furchtlosen Abenteurer mit der Maus durch seine dreidimen-

sionale Welt. Ein kleiner Bildschirmausschnitt informiert über die Charakterwerte, die besonderen Fähigkeiten und den jeweiligen Ausbildungsstand unseres Schutzbefohlenen. Mit wachsender Erfahrung werden wir automatisch befördert; die "Hitpoints" dabei tüchtig aufgestockt und zwöl-



Kasse oder Prival? Ein Besuch beim Zahnarzt wird dringend empfohlen.

Aufgezogen: Unser Beisser in voller Breitseite.





	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
<b>A-Train /dt</b>	—	89,95	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—
Adventure Collection /dt	66,95	74,95	—
Air Support /dt	59,95	—	V.m.b.
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—
Ambermoon /dt	—	V.m.b.	V.m.b.
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—	59,95
<b>ATAC /dt</b>	—	89,95	—
<b>B-17 Flying Fortress /dt</b>	—	89,95	—
B.A.T. 2 /dt	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—
Battle Isle Data Disk /dt	44,95	44,95	—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	—	V.m.b.	V.m.b.
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—
Chessmaster 3000	—	79,95	—
<b>Civilization /dt</b>	79,95	84,95	—
<b>Comanche Maximum Overkill</b>	—	89,95	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95
Crazy Cars 3 /dt	79,95	—	—
<b>Curse of Enchania /dt</b>	79,95	79,95	—
Dagger of Arnon Ra /dt	—	84,95	—
Darklands /dt	V.m.b.	89,95	—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—
Dark Sun	—	V.m.b.	—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.m.b.
<b>Der Patrizier /dt</b>	74,95	89,95	—
Dune /dt	74,95	79,95	—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	89,95
<b>Epic /dt</b>	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	89,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	84,95	—
<b>Falcon 3.0 Mission Disk /dt</b>	—	59,95	—
Fire and Ice /dt	59,95	—	59,95
<b>Formula One Grand Prix /dt</b>	79,95	V.m.b.	79,95
Gateway	—	74,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.m.b.	89,95	—
<b>Gunship 2000 Data Disk /dt</b>	—	59,95	—
Harrier Jump jet /dt	—	89,95	—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—
<b>Imperium /dt</b>	29,95	29,95	29,95
<b>Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt</b>	—	V.m.b.	89,95
John Madden Football /dt	59,95	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.m.b.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—	89,95	—
Legend of Kryandia /dt	69,95	79,95	—
<b>Legend of Valour /dt</b>	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.m.b.	V.m.b.	V.m.b.
<b>Links 386Pro /dt</b>	—	89,95	—
Lotus 3 /dt	59,95	—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.m.b.
Mad TV Data Disk /dt	24,95	24,95	—
Might & Magic 4	—	74,95	—
Personal Stars /dt	59,95	—	59,95
<b>Perfect General /dt</b>	79,95	89,95	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—
<b>Pinball Dreams /dt</b>	59,95	V.m.b.	—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.m.b.	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—
Populus 2 /dt	69,95	—	69,95
Populus 2 Data Disk /dt	37,95	—	37,95
Premiere /dt	59,95	—	V.m.b.
Quest for Glory 3 /dt	—	79,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—
Red Baron Mission Disk /dt	V.m.b.	54,95	—
Red Zone /dt	59,95	—	—
<b>Rex Nebular /dt</b>	—	89,95	—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95
<b>Secret of Monkey Island 2 /dt</b>	79,95	89,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—
Sec. Weap. D. 335, He 162 Mission /dt	—	37,95	—
Sec. Weap. P-38, P-51 Mission Disk /dt	—	29,95	—
<b>Shadow of the Beast 3 /dt</b>	59,95	—	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Siege	—	74,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

# Bachler

## Computersoftware

ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
<b>Space Quest 5</b>	—	84,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—	66,95	—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—
Star Control 2 /dt	V.m.b.	79,95	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
<b>Street Fighter 2 /dt</b>	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—	74,95	—
<b>Task Force 1942 /dt</b>	—	89,95	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.m.b.	V.m.b.	V.m.b.
The Legacy /dt	—	V.m.b.	—
The Summoning	—	72,95	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk /dt	32,95	32,95	—
Toddler's /dt	66,95	74,95	66,95
Turkian /dt	24,95	—	24,95
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
<b>Ultima 7 /dt</b>	—	89,95	—
Ultima 7 Data Disk /dt	—	89,95	—
Ultima Trilogy 2 (4.5.6) /dt	—	89,95	—
Ultima Undersworld /dt	—	84,95	—
<b>Wax Works /dt</b>	V.m.b.	79,95	—
Ween /dt	74,95	79,95	—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	89,95	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—	89,95	—
Wing Commander 2 komp. /dt	—	89,95	—
Wing C. 2 Special Operations 1 & 2 /dt	—	49,95	—
Wing C. 2 Deluxe Accessory Pack	—	39,95	—
<b>Wing Commander 2 Speech Edition /dt</b>	—	V.m.b.	—
Wizardry 7	89,95	89,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	59,95	59,95
X-Wing	—	89,95	—
Zool /dt	59,95	—	59,95

### Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
4 Spieler-Adapter für Amiga	25,—
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,—
Sound-Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179,—
Sound-Blaster 2.0 C/Ms-Chips	49,—
Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80
Das Rollenspielebuch /dt	39,80
Das Sound Blaster Buch /dt	49,80

### MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt	75,—	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	99,—	IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,—	Amiga • 85,— BM-PC
Kings' Quest 6	85,—	IBM-PC
Lotus 3 /dt	59,—	Amiga
Pinball Fantasies /dt	69,—	Amiga
Sherlock Holmes /dt	89,—	IBM-PC
Wizardry 7	89,—	IBM-PC

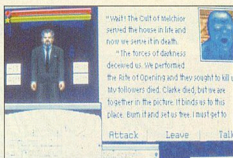
### SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.  
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).  
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.  
Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware  
Postfach 1113 • Blücherstr. 24  
D — 4290 Bocholt

**Rätselhaft: Was will uns der Durchsichtige nur sagen? Gespräche mit den Monstern im Spiel werden über kleine Auswahl-Menüs geführt.**



## Spukschloß

Wenn in Amerika der Teufel los ist, dann in 90 Prozent aller Fälle in Neu-England. Hier spielen nicht nur die meisten Geschichten von Edgar Allen Poe und Stephen King ("Brennen muß Salem"), hier stehen auch die meisten Spukhäuser der Filmgeschichte.

Und hier begann 1620 mit der Landung der Mayflower die planmäßige Besiedlung der neuen Welt. An Bord des geschichtsträchtigen Schiffchens, die "Pilgrim Fathers" – stockkonservative, religiöse Eiferer, die in Europa von der katholischen Kirche brutal verfolgt wurden und deshalb in Amerika ihren eigenen Gottstaat gründen wollten. Einer

Ihrer Anführer war der legendäre und gefürchtete Gouverneur Winthrop. Winthrop gelangte durch zahlreiche Hexenprozesse, bei denen er den Vorsitz führte, zu trauriger Berühmtheit. 1662 erwischte es ihn dann selber: Er endete als vermeintlicher Hexer auf dem Scheiterhaufen. Bevor sich der Finsterner in Rauch auflöste, lies er in der Nähe von Longport, Massachusetts ein, für damalige Verhältnisse, riesiges Herrenhaus bauen. Unter der bäuerlichen Bevölkerung, bald ein Anlaß für Spekulationen. Als Winthrop's Sohn Hildebrand im Jahre 1699 bei einem Feuer umkommt, wird die Legende vom Spukhaus geboren. **vw**

Kein Wunder das wir von der berühmten Magnetic Scrolls-Programmiercrew – um Anita Sinclair solange nichts hörten – Seit dem letzten Abenteuer, *Wonderland*, werkten die britischen Abenteurerexperten in aller Heimlichkeit am Gruselkracher *The Legacy*. Aber Obacht: Gestandenen Gruselexperten wird *The Legacy* keinen Schauer über den Rücken jagen. Dazu ist das Szenario einfach zu simpel gestrickt und zu eindeutig beim *Accolade-Oldie Don't go Alone* abgekupfert. Für noch unerfahrene Geisterkiller geht mit *The*



*Legacy* ein (Alp)traum in Erfüllung. Kinderleichte Bedienung, nicht allzuschwere Rätselnüsse und der moderate Schwierigkeitsgrad bieten dem Einstiegs-Van-Helsing ein ideales Betätigungsfeld. So vergnügt die Gespensterhatz auch ist, bei der technischen Ausführung sind die Designer vom Belzebug geritten worden. Die High-End-Grafik gerät selbst auf einem fixen 386er ins Stocken, ein Blick ins Inventory verkümmert bei der verdammten Ladenzeit zur Kaffeepause – wohl dem der einen Cache hat.

fortables Automapping verzichten: In einem Extrafenster werden alle Wege und Räume wie von Geisterhand mitgezeichnet.

Wer sich allzu einsam und verlassen in seinem Solo-Abenteuer fühlt, wird sich über die Begegnung mit anderen Charakteren im Spiel freuen. In jedem Stockwerk werdet Ihr auf einen mehr oder weniger freundlichen Gesellen treffen, mit dem Ihr Euch mühe-



Für besonders wichtige Räume wird eine extra Grafik geboten.

Fähigkeiten ausgebaut. Ihr könnt ein Fachman für Elektronik werden, Euch in Meditations-Techniken üben oder die Waffenfertigkeiten verbessern. Acht unterschiedliche begabte Charaktere stehen auf Abruf bereit. Ihr könnt Euch z.B. mit einem Detektiv, einer Wahrsagerin, einem Priester oder einem alten Soldaten ins Abenteuer stürzen – jeder Charakter hat seine eigenen Stärken und Schwächen.

Wie es sich für eine mehrstöckige Geisterbahn gehört, sind reichlich untoten Getier, faulende Zombies und Geister in den verwinkelten Gängen versteckt. Kämpfen dürft Ihr in Echtzeit, wobei ein Klick auf ein Prügel-Icon genügt. Wer größeren Schaden beim ätherischen Gegenüber anrichten möchte, zielt etwas länger, kann dann aber nicht so oft zuschlagen. Je nach angelegter Waffe müßt Ihr also abwägen, welche Methode besser ist. Wer sich nicht auf seine Fäuste, sondern mehr auf den Geist verlassen möchte, hat die Wahl zwischen 20 verschiedenen Angriffs- und Verteidigungs-Zaubersprüchen mit so obskuren Namen wie: "Belgor's Mental Violation" oder "Obsidian Sharps of Annihilation". Selbstverständlich müssen wir auch nicht auf komp-



Heiß auf Eis: Mit dem Feuerball auf Geisterjagd.



Das grüne Verderben: Ein Zombie ist im Anmarsch.

stützt unterhalten dürft. Einige Rätsel im Spiel könnt Ihr nur lösen wenn Ihr aufmerksam zuhört. Wenn die Quasselei zuviel wird, greift alternativ zum Knüppel und bricht das Gespräch abrupt ab.

Habt Ihr alle Rätsel gelöst und alle Geheimgänge und Teleporter erkundet, dann wartet der obligatorische Obermotz auf Euch. **vw**

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

77%

Grafik: 71%

Sound: –

Schwierigkeit: leicht

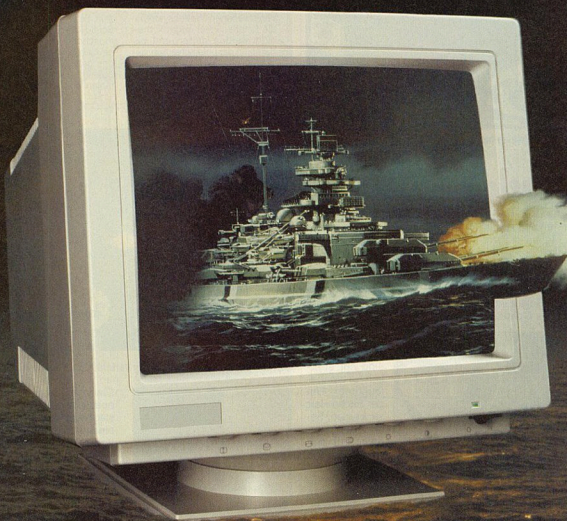
Minimal: 386er mit 25 Mhz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus

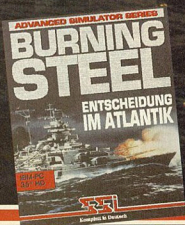
Geplant für: Amiga



# FÜR WASSERSCHÄDEN HAFTEN WIR NICHT!!!



BURNING STEEL is a trademark of Strategic Simulations, Inc. © 1992 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



ADVANCED SIMULATOR SERIES

## BURNING STEEL

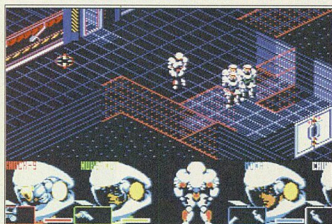
ENTSCHEIDUNG  
IM ATLANTIK



Published by SOFTGOLD - Infonhotline 02131/66.0236

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

## Im Reich der Schatten



Puzzles lassen sich teilweise nur mit der Helmlampe lösen

# Shadowworlds

Irgendwann im nächsten Jahrtausend leben die Völker unserer Galaxis in Frieden und Eintracht miteinander. Armeen sind überflüssig, die Polizei wurde aufgelöst. Trotzdem erhält die Regierung in einem entlegenen Spiralarm der Milchstraße, genauer auf Magna 6, eine geheime Waffenfabrik – man weiß ja nie. Dummerweise verströmte vor einigen Monaten der Kontakt mit Magna 6. Um das Problem diskret zu lösen, werden vier Mannen der "Personal Guard", der einzigen und besten Militäreinheit, gen Magna 6 geschickt. Diese sehen sich mit Monstern aus einer anderen Dimension konfrontiert, die sich die kleine Militärfabrik als Campingplatz herrichten und natürlich ungestört ihrem Geschäft nachgehen wollen.

Hier setzt *Shadowworlds* an, der Science-fiction-Partner des erfolgreichen *Shadowlands*. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich neben dem Szenario und den dazugehörigen Änderungen nicht viel getan. Wieder steuert Ihr die vorher selbst zusammengestellte Crew durch eine isometrische Licht- und Schattenwelt. Zu Beginn wählt Ihr aus gut zwei Dutzend vorgegebener Personen Eure vierköpfige Party aus. Die Charaktere steuert Ihr via Maus entweder einzeln oder in der Gruppe. Die Formation

wird nach Wunsch zusammengestellt. Natürlich darf sich die Party auch aufteilen, was bei einigen Rätseln sogar unumgänglich ist.

In der Raumstation erlebt Ihr das schon in *Shadowlands* beeindruckende Wechselspiel zwischen Hell und Dunkel. Die Dungeons sind nur spärlich ausgeleuchtet. Um der Sache Herr zu werden, besitzt jeder Charakter eine kleine Lampe am Helm, die mit einer Batterie auch benutzt werden darf. Entscheidende Puzzles basieren auch auf dem Einsatz diverser Lichtquellen.



**Der Charakter-Bildschirm:** Hier werden unsere Mannen ausgerüstet, verpflegt oder neu formiert.

**Die Charaktere unterscheiden sich gewaltig voneinander:** Entweder sie kämpfen gut, oder sie sind Bastelfreaks.

CHARAKTER	STÄRKE	GEWALT	TECH.	INTELL.	GEWIS.	GEWIS.	GEWIS.	GEWIS.	GEWIS.
CHARAKTER	25	25	25	25	25	25	25	25	25
CHARAKTER	25	25	25	25	25	25	25	25	25
CHARAKTER	25	25	25	25	25	25	25	25	25
CHARAKTER	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*gut*

*Shadowworlds* spielt sich genauso schön wie der Vorgänger. Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte in einer fetzigen High-Tech-Cyber-Welt, angenehme Rätsel und die innovative Steuerung sorgen für gepflegte Rollenspielatmosphäre. Gelungen sind vor allem die verschiedenen Waffensysteme, die untereinander sogar kombiniert werden dürfen und bei Kämpfen die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen. Wie schon im Vorgänger verlobt man sich schnell in Hell-Dunkel-Spielerien



und -Rätsel. Was mir bei *Shadowworlds* jedoch fehlt, sind Zaubersprüche, die auch in einem Sci-Fi-Universum Platz haben sollten sowie ein beeinflussbares Kampfsystem. Auch Experience-Points und Rüstungen suchen wir vergeblich. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt ein durchgestyltes Sci-Fi-Rollenspiel in den Diskettenschacht, das vor allem der abwechslungsreichen Rätsel und des galant steigenden Schwierigkeitsgrades wegen zu empfehlen ist.



Auf ihn mit Gebrüll: Dieses Alien verteidigt sich nur im Nahkampf



Unsere Garde ist gelandet

Etwaige Gegner reagieren ebenfalls auf Licht. Diese besiegt einer Eurer Charaktere in einem automatischen Kampf. Ihr sorgt für eine frische Bewaffnung und einen ordentlichen Gesundheitszustand. Natürlich lassen sich Eure Charaktere füttern oder mit Aufputschmitteln vollstopfen. Sind sie erschöpft, steht ein Schläfchen an. Ihr dürft in der Zwischenzeit beliebig oft den Spielstand speichern. *kn*

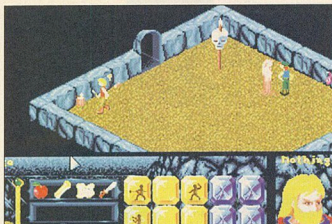
Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Krisalis  
Zirka-Preis: 90 Mark  
Testmuster: Krisalis

AMIGA 78%

Grafik: 72% Sound: 43%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 1 MByte  
Unterstützt: Zweitlaufwerk  
Geplant für: Atari



## Zauber-Zauder



The Summoning schafft leider nicht die Mittelmaßhürde

## The Summoning

Computerhelden brauchen sich zur Zeit keine Gedanken um ausreichende Beschäftigung zu machen. Laufend wartet irgendein digitales Märchenland auf den Retter, der böse Buben vertreibt. So auch in dem neuesten Rollenspiel *The Summoning* von Event Horizon. Ihr werdet von ein paar verzweifelten Magiern in ein fernes Land gebracht. Ein Meistermagier lehrt Euch den Umgang mit einer von vier Wunschnmagiearten, der Landesritter weilt Euch in den Gebrauch des Lieblingswaffenfentes ein.

Wie im *The-Summoning*-Vorgänger *Dark Spyre*, steuert Ihr Eure Figur durch Labyrinth, die aus einer isometrischen Perspektive gezeigt werden – Gegenstände, Monster, Fallen und Hindernisse sind schon auf einige Entfernung zu sehen. Im Gegensatz zum Vorläufer bietet *The Summoning* ein Menge Änderungen. Die Grafik ist in VGA,

Gespräche werden nach dem Stichwortprinzip absolviert und Zauberformeln per Symbolkombination ausgelöst. Kämpfe mit Monstern laufen in Echtzeit ab. Damit Ihr die Übersicht nicht verliert, wird eine Karte der Dungeon-Etagen mitgezeichnet. mh

### Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI/Event Horizon

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

**MS-DOS 39%**

Grafik: 37% Sound: 21%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: -

Zugegeben, *The Summoning* ist gegenüber dem mehr als kärglichen Vorgänger ein ordentlicher Schritt vorwärts. VGA-Grafik, Soundkartenunterstützung, eine bessere Story sowie das umfangreichere Spielfeld werben die Neuheit im Vergleich zum Ölmaler etwas auf. Leider stolpert der Spieler über ein paar, von den Programmierern geschickte gelegte Designfallen. Da



ist zum Beispiel die Steuerung: In den seltensten Fällen gelingt es auf Anhieb, einen Gegenstand aufzukippen. Selbst im "Vergrößerungs"-Modus, in dem liems viers groß zu sehen sind, klappt dies nicht. Außerdem ist das Kampfsystem vor allem bei mehreren Gegnern ziemlich wirr, ein gut platzierter Treffer Glücksache, der vorzeitige Heldentod die Folge.

# Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

IBM 1665*	79,90 DM	IBM 1665*	79,90 DM	IBM 1665*	79,90 DM
AA War in Sky**	86,90 DM	DA Daughter a. S**	76,90 DM	AA Mega Sports**	64,90 DM
Airbus A 320**	89,90 DM	DA Das Schw. Auge*	74,90 DM	AA Mega-Mania*	73,90 DM
Air Carven**	69,90 DM	DA Der Putschier	79,90 DM	AA Night & Magic 4	77,90 DM
Air Winter**	70,90 DM	DA Design von BR	75,90 DM	AA Mega-Is. 2**	79,90 DM
AI in the Dark***	79,90 DM	AA Dragons Lair 3***	79,90 DM	AA Night Hawk GP**	79,90 DM
Amazon	79,90 DM	DA Dungeon Master*	67,90 DM	AA Pinball Dr.**	A.A.
Amberstar*	83,90 DM	DA Dyna Blaster**	67,90 DM	AA Push over**	63,90 DM
Am. Am. Tale**	54,90 DM	DA Espion 92**	70,90 DM	AA Quest 1. GL 3*	81,90 DM
Am. A. of War***	70,90 DM	AA Etremum	70,90 DM	AA Road Baron*	81,90 DM
Amour-Godd**	67,90 DM	DA Eye of Beh. 2*	79,90 DM	AA Miss. 1	54,90 DM
A-train**	67,90 DM	DA F-117 Night**	88,90 DM	AA Rex Nebular**	83,90 DM
Av. War. Corra	63,90 DM	DA Falcon 3.0**	86,90 DM	AA Rome AD 72**	76,90 DM
Bards I. Can-set**	63,90 DM	AA Miss. 1**	54,90 DM	AA Starfield Holm**	65,90 DM
Battle Isle**	72,90 DM	DA Miss. 2**	54,90 DM	AA Siege	65,90 DM

ATAC\*\* nur 83,90 DM

Battle Isle Dabo*	43,90 DM	DA Fant. Worlds**	79,90 DM	AA Sam. Life***	A.A.
BAT 2*	79,90 DM	DA First Samurai**	60,90 DM	AA Simulations**	A.A.
Birds of Prey**	86,90 DM	DA Flashback**	A.A.	AA Space O. 5*	72,90 DM
Blitzkrieg Br. C**	65,90 DM	DA Form. 1 GP**	73,90 DM	AA Special Force	83,90 DM
Back Rogers 2**	79,90 DM	DA Front Page Fant.	67,90 DM	AA Softcast. S01	67,90 DM
Budget**	A.A.	AA Gateway	70,90 DM	AA Softcast**	79,90 DM
Bug Bomber**	60,90 DM	DA Global Cong.**	93,90 DM	AA Star Control 2**	60,90 DM
Budd. Man. Prof.*	83,90 DM	DA Gr. Most. Chess**	70,90 DM	AA Star Trek	86,90 DM
B-17 Fly. Fant.**	91,90 DM	DA Great Naval Batt.	71,90 DM	AA Star. Mostes**	73,90 DM
Burning Steel***	69,90 DM	DA Gunship 2000**	86,90 DM	AA Street Fight. 2**	86,90 DM
Campaign	69,90 DM	AA Scenery**	54,90 DM	AA Strike Comm**	86,90 DM
Capt. Comm. 2**	78,90 DM	AA Say Say**	70,90 DM	AA Task Force 1942**	95,90 DM
Carlier Strike	78,90 DM	DA Handball 3**	70,90 DM	AA Terminator 2020	54,90 DM
Carrie. Gen. of War	72,90 DM	DA Horor Jump Jaz*	95,90 DM	AA Theat. of War**	75,90 DM
Castles 2***	A.A.	DA Head to Head	79,90 DM	AA The Legacy**	93,90 DM

History 14/18\* nur 86,90 DM

Chess. 3000 W*	70,90 DM	DA Heroes 357th**	86,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Civilization*	86,90 DM	DA Naumax**	79,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Colossus Comp.	63,90 DM	DA H.K. Mohl. Ph.	86,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Columbus**	A.A.	AA Hook**	63,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Combin. Class.***	A.A.	AA Incredible Match***	67,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Conspiracy**	A.A.	AA J. Model. Foath. 2	65,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Cool World**	A.A.	AA Kings Quest 6**	80,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Crime City**	A.A.	AA Laser Squad	61,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Crisis in Egypt**	81,90 DM	DA Legend Kyrenia*	79,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Cruiser I. Capan**	79,90 DM	DA Lunningham Dp**	79,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Curse of End**	A.A.	AA Links 386 Fm*	91,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Doomsday**	A.A.	AA Locomotion**	60,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Dogger of A. Rat*	79,90 DM	DA Lord of Kings 2**	76,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Dok. O. a. R.*	67,90 DM	DA Lure of Tempt.	67,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM
Dok. Sead	76,90 DM	DA Mod TV Dabo*	26,90 DM	AA Heroes 357th**	86,90 DM

AMIGA 1665\*

AA War in Sky**	86,90 DM	DA Daughter a. S**	76,90 DM	AA Mega Sports**	64,90 DM
Airbus A 320**	89,90 DM	DA Das Schw. Auge*	74,90 DM	AA Mega-Mania*	73,90 DM
Air Carven**	69,90 DM	DA Der Putschier	79,90 DM	AA Night & Magic 4	77,90 DM
Air Winter**	70,90 DM	DA Design von BR	75,90 DM	AA Mega-Is. 2**	79,90 DM
AI in the Dark***	79,90 DM	AA Dragons Lair 3***	79,90 DM	AA Night Hawk GP**	79,90 DM
Amazon	79,90 DM	DA Dungeon Master*	67,90 DM	AA Pinball Dr.**	A.A.
Amberstar*	83,90 DM	DA Dyna Blaster**	67,90 DM	AA Push over**	63,90 DM
Am. Am. Tale**	54,90 DM	DA Espion 92**	70,90 DM	AA Quest 1. GL 3*	81,90 DM
Am. A. of War***	70,90 DM	AA Etremum	70,90 DM	AA Road Baron*	81,90 DM
Amour-Godd**	67,90 DM	DA Eye of Beh. 2*	79,90 DM	AA Miss. 1	54,90 DM
A-train**	67,90 DM	DA F-117 Night**	88,90 DM	AA Rex Nebular**	83,90 DM
Av. War. Corra	63,90 DM	DA Falcon 3.0**	86,90 DM	AA Rome AD 72**	76,90 DM
Bards I. Can-set**	63,90 DM	AA Miss. 1**	54,90 DM	AA Starfield Holm**	65,90 DM
Battle Isle**	72,90 DM	DA Miss. 2**	54,90 DM	AA Siege	65,90 DM

Das schwarze Auge\* nur 67,90 DM

Back Rogers 2**	79,90 DM	DA Indiana Jones 4	86,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Budget**	A.A.	AA Jimmy W. Snook	69,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Budd. Man. Prof.*	83,90 DM	DA KGB**	59,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Casino	59,90 DM	DA Leeds Un. Champ.	74,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Companien**	59,90 DM	DA Legends of Val.	60,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Centurion**	76,90 DM	AA Lunningham Dp**	79,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Civilization*	86,90 DM	AA Links**	67,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Combat Class**	A.A.	AA Liverpool	56,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Conqueror**	54,90 DM	DA Locomotion**	60,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	DA Lord of Kings 2**	76,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Creepers**	A.A.	AA Lotus 3 Fin. Ch**	54,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Cytron**	60,90 DM	DA Lure of Tempt.	67,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Dok. O. a. R.*	67,90 DM	DA Mod TV Dabo*	26,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Daughter Sep**	69,90 DM	AA March. Un. Eve	54,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM
Der Putschier	79,90 DM	DA Mega Sports**	79,90 DM	AA Indiana Jones 4	86,90 DM

Pinball Fant.\*\* nur 60,90 DM

Wing Commander\* nur 81,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

**SUPERPREISEN!!**

\*=deutsche V. \*\*= deutsche Am./Handbuch \*\*\*=noch nicht bekannt

Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland N. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

## Bumerangzwang



Fang den Bumerang: Unser Assassin schlägt sich durch eine Ekelwelt.

## Assassin

**T**eam 17 bleibt weiterhin den Amiga-Besitzern treu und entwickelt einzig und allein für Commodores Spielmaschine. Nach *Full Contact*, *Alien Breed* und *Project X* steht ein neuer Actionrenner ins Haus: *Assassin*. Oberverbrecher Milden sitzt irgendwo unter der Erde und plant deren Vernichtung. Wir Menschen schauen natürlich nicht untätig zu, sondern appellieren an die Regierung, dem Fiesling doch endlich mal feste auf die Birne zu klopfen.

Nichts gefährlicher als das, denkt sich die Armee und schickt ihren besten Mann auf die Jagd. Diesem fällt auf dem Weg zum Einsatz die High-Tech-Ausrüstung aus dem Heli und so bleibt allein ein Bumerang und eine kleine Rüstung zur Verteidigung gegen Milden Schergen. Durch fünf, in alle Richtungen scrollende

Levels wird gewetzt und nach einem Ausgang gesucht, der mal wieder von einer extra-fiesigen Obermaschine bewacht wird. Dabei dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen und hüpfen, sondern klettert elegant an Bäumen oder Wänden hoch. Dank seiner unerhörten Muskeln darf unser Assassin sogar an der Decke entlang hangeln. Dabei trifft er je nach Level auf unterschiedliche Kreaturen, die ihm ans Leben wollen. Neben fiesen Kötern, die nur durch ein herzhaftes Joystick-Rütteln abzuschütteln sind, warten falsch programmierte Walker, stromschockende Elektriker und animierte Metallskeletts. Via gezieltem Bumerangwurf entledigt Ihr Euch der üblen Gesellen, wobei Eure Waffe unterschiedlich viel Schaden anrichten kann. Einige Feinde hinterlassen

Symbole, die Kraft, Geschwin-

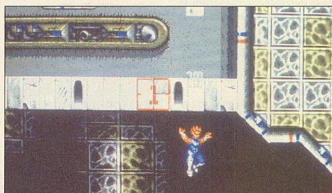
*gut*

Assassin glänzt mit einer fast perfekten Präsentation und einigen innovativen Spielelementen. Liebevoll gezeichnete Hintergründe, atmosphärische Soundeffekte und tolle Musikstücke laden ein und verzücken jeden Amiga-Fan. Die Idee mit dem kletternden Helden und das ausgefeilte, anspruchsvolle Level-Design halten die Motivation recht lange frisch. Gute Ideen und schmeichelnde Präsentation sind allerdings noch



kein Garant für ein Topspiel. Team 17 hat dabei mal wieder einige Fehler gemacht: Den Bumerang als einzige Waffe ständig benutzen zu müssen, nervt auf Dauer gewaltig. Diverse Kanonen oder Raketenwerfer hätten für erheblich mehr Abwechslung gesorgt. Desweiteren nutzen die "Megawaffen" nur beim Endgegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt ebenfalls zu schnell, was vor allem Einsteiger schnell abschreckt.

digkeit und Anzahl der abzuwerfenden Bumerangs erhöhen. Auch sogenannte Megawaffen warten auf Ihren Einsatz: Neben zielsuchenden Raketen gibt's Minen, Feuerwände und Smart-Bomben. Geht Eure Energie zur Neige, läßt sich diese mit Energiekugeln wieder aufladen. *kn*



Der freie Fall: Leider sehen wir nicht, wohin wir fallen.



Der Obermütz der ersten Welt: Von beiden Seiten wird attackiert.

*gut*

Wenn es um mitreißende Präsentation geht, hält Team 17 mit den Intro-Spezialisten von Psygnosis locker mit. Tolle Sprachausgabe, fetzige Musik und eine edle Aufmachung stimmen uns erwartungsvoll. Im Spiel wird das Anfangsniveau leider nicht gehalten. Knut

hat vollkommen recht, wenn er den bledigen Bumerang anprangert. Ein paar Waffen zum Dauereinsatz vermisse ich dramatisch. Thema Steuerung: So intuitiv man läuft, klettert, springt



und Purzelbäume schlägt, so dumm wurde die Kombination ducken/geduckt ballern/Bildschirm vertikal scrollen umgesetzt. Hier verhältelt man sich des öfteren und beißt genervt in den Joystick. Davon abgesehen spielt sich das *Strider*-inspierte *Assassin* wunderbar.

Die Levels bergen viele Sammiobjekte und nicht allzu klein. Team 17 hat ein klar überdurchschnittliches Actionspiel abgeliefert, das technisch überzeugend in Szene gesetzt wurde.

Genre: Action

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Team 17

AMIGA

70%

Grafik: 69% Sound: 77%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

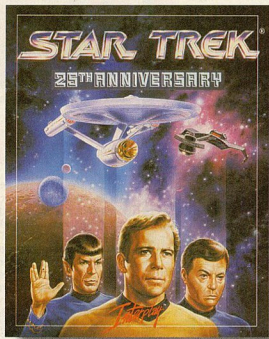
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher

Geplant für: -



# DIE REISE GEHT WEITER!

## STAR TREK: 25th Anniversary™.



Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtssimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreiert so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam



MS-DOS Screen Shots

Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen
- Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionsszenen
- Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung
- Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall
- Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung
- Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle

Software auf Deutsch

*Interplay™*

Vertrieb in Europa:  
Electronic Arts Deutsche  
Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance  
Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

™, ® et © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK und U.S.S. Enterprise sind Warenzeichen der Paramount Pictures. MS-DOS ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

# KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt - vergleichen Sie selbst!  
Bestellen Sie unter:

Tel. 0 24 03/2 11 88  
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

## AMIGA

1869	V 62,99
A320 Airbus	A 80,99
Air Support	A 52,99
Aquatic Games	A 54,99
Archer MacLean's	
Pool Billard	A 46,99
Assassin	A 46,99
ATAC	A 76,99
B 17 Flying Fortress	A 76,99
Bards Tale Construction Set	A 62,99
Bat 2	V 72,99
Battle Isle	V 62,99
Battle Isle Data Disk	V 39,99
BC Kid	A 59,99
Big Box 2	A 52,99
Bills Tomato Game	A 59,99
Bundesliga Manager Prof.	V 59,99
Bundesliga Manager Prof. Edition	V 79,99
Campaign	A 69,99
Castles Data Disk	A 30,99
Civilization	V 71,99
Curse of Enchantia	A 59,99
Cytron	A 56,99
Das schwarze Auge	V 64,99
Der Patzner	V 62,99
DungeonMaster	
Chaos Sir Back	A 56,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	A 49,99
Eye of the Beholder 2	V 74,99
F-15 Strike Eagle 2	A 71,99
F-10 Stealth Fighter	A 71,99
Fantastic Worlds	A 72,99
Fire and Ice	A 46,99
Formula One Grand Prix	A 71,99
Gateway Savage Frontier	V 64,99
Gateways 2000	V 74,99
Hextura	V 74,99
History Line 1914-1918	V 74,99
Humans	A 52,99
Indiana Jones IV	A 79,99
Legend of Kyandia	V 68,99
Legend of Valour	V 59,99
Leisure Suit Larry 5	V 59,99
Lemmings Double Pack	A 64,99
Links (nur mit Festplatte)	A 59,99
Lots 3-The Final Challenge	A 46,99
Lure of Temptress	V 52,99
Mad TV	V 62,99
Mad TV Data Disk	V 24,99
Mega Lo Mania 4	
First Samurai	A 56,99
Might and Magic 3	V 62,99
Monkey Island 2	V 74,99
Paramax	A 21,99
Perfect General	A 68,99
Perfect General Data Disk	A 39,99
Pinball Fantasies	A 52,99
Police Quest 3	V 59,99
Pools of Darkness	V 62,99
Populous 2 Chalk Data Disk	A 30,99
Populous 2 Plus	A 71,99
Prophecy of the Shadow	V 62,99
Premiere	A 52,99
Push Over	A 54,99
Rampart	A 52,99
Return Mad (3-D-Sammlung)	A 59,99
Red Baron	V 59,99
Road Rash	A 52,99
Rome AD 92	A 64,99
Sensible Soccer	A 46,99
Shadow of the Beast 3	A 56,99
Shuttle	V 52,99
Silly Putty	A 46,99
Space Quest 4	A 59,99
Special Forces	A 71,99
Sports Collection	A 56,99
Street Fighter 2	A 52,99
The Chaos Engine	A 46,99
The Games-Writer Challenge	A 59,99
Trodders	A 46,99
Waxworks	V 59,99
Wing Commander 1	V 79,99
Wildkid	A 46,99
Zool	A 46,99

## IBM/PC

1869	V 74,99
A320 Airbus	A 80,99
AA War in the Skies	A 86,99
Acas of the Pacific	A 72,99
Air Commander	A 72,99
Amazon	E 79,99
ATAC	A 86,99
A-Train	E 62,99
B 17 Flying Fortress	A 86,99
Bat 2	V 74,99
Battle Isle	V 74,99
Battle Isle Data Disk	V 39,99
Bundesliga Manager Prof.	V 59,99
Bundesliga Manager	
Prof. Edition	V 79,99
Campaign	A 79,99
Captive	A 59,99
Civilization	V 86,99
Curse of Enchantia	A 72,99
Dark Queen of Kynn	V 74,99
Daughter of Serpents	A 74,99
Das schwarze Auge	V 74,99
Der Patzner	V 74,99
Dungeon Master	V 62,99
Elvira 2	A 62,99
The Jaws of Cerberus	V 59,99
Eye of the Beholder 2	V 74,99
F-117 A Nighthawk	A 86,99
F-15 Strike Eagle 3	A 92,99
Falcon 3.0	A 86,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A 50,99
Fantastic Worlds	A 74,99
Formula One Grand Prix	A 92,99
Gateway 2000 Mission Disk	V 59,99
Harter Jump Jet	A 86,99
Hextura	V 74,99
History Line 1914-1918	V 79,99
Humans	A 72,99
Indiana Jones 4	V 80,99
Island of Dr. Brain	V 64,99
Kings Quest 6	E 74,99
Laura Bow 2: The Dagger	V 64,99
Legend of Kyandia	V 72,99
Legends of Valour	V 64,99
Leisure Suit Larry 5	V 64,99
Lemmings Doublepack	A 79,99
Links 986 Pro	V 79,99
Mad TV	V 74,99
Mad TV Data Disk	V 24,99
Mantis	A 98,99
Mega-Lo Mania 3	V 71,99
Might and Magic 3	V 74,99
Might and Magic 4	E 64,99
Monkey Island 2	V 74,99
Pinball Dreams	A 56,99
Police Quest 3	V 74,99
Prophecy of the Shadow	V 74,99
Racing Masters	A 33,99
Red Nebula	A 80,99
Robin Hood Conquest	V 64,99
Rome AD 92	V 76,99
Sherlock Holmes	V 86,99
Siege	E 59,99
Specializing 301	E 59,99
Spellcraft/Aspects of Valor	V 72,99
Star Trek	V 80,99
Street Fighter 2	A 59,99
Strike Commander	A 86,99
Tank Force 1942	A 92,99
The Games-Summer Chalk	A 59,99
The Legacy	A 92,99
Treasures of the	
Savage Frontier	V 79,99
Ultima 7: The Black Gate	V 89,99
Ultima Trilogy	A 64,99
Ultima Underworld	A 64,99
Waxworks	A 59,99
Wing Commander 2	A 79,99
WC 2 Special Operation 1	A 36,99
WC 2 Special Operation 2	A 36,99
WC Speech Pack	A 36,99
WC De Luxe (WC 1 & 2)	A 79,99
Wizardry 7	A 74,99

# computerspiele/tests

## Tomatenstark



"Jack in the Box" verhilft Terry Tomato zu Auftrieb

## Tomato Game

Mögt Ihr Tomaten? Am liebsten im Salat oder gemischt in Flaschen? Dann macht einen weiten Bogen um dieses Spiel. Als Tomate Terry soll Ihr nämlich die "leckere" Argenossin Tracy vor der Verarbeitung zu Ketchup retten.

Tomaten haben bekanntermaßen Schwierigkeiten mit der Fortbewegung: keine Beine, keine Arme und keine Flügel. Zum Glück stehen Euch wie durch ein Wunder diverse Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen Ihr Terry den Weg durch 100 bildschirmgroße Levels bahnen könnt. Mit der Maus (oder dem Joystick) platziert Ihr nützliche Utensilien wie Trampoline, Plattformen, Ventilatoren und Kistenten in der Pfad. Von jedem Gegenstand steht pro Bild nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Im Normalfall sieht ein Versuch folgendermaßen aus: Terry wird links im Bild hochgeschleudert und dank der (hoffentlich vorhandenen)

Ventilatoren nach rechts getrieben. Die anderen Hilfsmittel sorgen mit etwas Glück für einen sicheren Weg auf die rettende rechte Plattform. Die Berührung mit rotierenden Zahnrädern und anderen Schikanen läßt Terry kurzerhand selbst zu Ketchup werden. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA

74%

Grafik: 62% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: -

Geplant für: -

Seit einiger Zeit bin ich von Ketchup auf Mayonaise umgestiegen: Tomaten sind mir durch dieses originale Psygnosis-Produkt zu sehr ans Herz gewachsen. Es macht viel Spaß, die verschiedenen Elemente im Bild zu verteilern und zu beobachten, was mit der kleinen Tomate passiert. Ein Ventilator hier, ein Trampolin dort – der Experimentierfreude sind keine



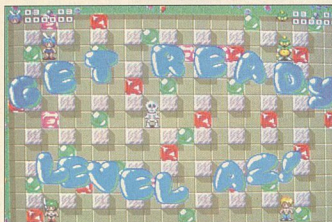
Grenzen gesetzt. Einzel Levels sind zwar recht knapp, unzählige Leben und Paßwörter sorgen jedoch für frustrierendes Spiel. Gewünscht hätte ich mir jedoch abwechslungsreichere Elemente und ein besseres Handling bei deren Platzierung. Man darf gespannt sein, wie sich das verwandte Incredible Machine von Dynamix im Vergleich hierzu schlägt.

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplette deutsche Version, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert. Bild ist mit englischer E gekennzeichnet. Bitte prüfen Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt die Diskettenformat auf (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlungsanweisung (DM 2,-), AD DM 250,- (ohne Versandkosten). Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o. A. Spielpreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215189. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthabenscheck.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenloses und unverbindliches unser Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage. Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler



## Two-In-One



Nach ein paar geschafften Levels wird ein Paßwort gereicht

## GemZ

Bei *GemZ*, dem neuesten Streich von Kaiko, bekommt Ihr gleich zwei Spielvarianten geboten. Wer einen Vierspieleradapter besitzt (zum Beispiel den von *Dynablast*), darf im Quartett antreten. Ist kein einziger Mitspieler zur Hand, bleibt Euch nur der Arcade-Modus.

In einem verwinkelten Spielfeld sind alle Edelsteine einzusammeln. Verwickelterweise müßt Ihr dazu jeweils drei gleichfarbige Klunker horizontal oder vertikal zusammenschieben. Daraufhin verschwindet der Drilling (hoffentlich in Eure Tasche) und hinterläßt Extras, wie Bomben oder Zusatzleben. Mit der Zeit werden die Levels (114 an der Zahl) immer tückischer. Mehr Edelsteine, Beam-Vorrichtungen, Farbwechselschalter, Blockfelder und herumwieselnde Widersacher machen einem das Leben schwer. Zum Glück könnt Ihr den Edelsteinen einen Schubs geben und so

die Störenfriede zerquetschen. Gut platzierte Bomben zerstören sogar Edelsteine. Im Combat-Modus steht die Liquidierung der Mitspieler im Vordergrund. Zu einem fröhlichen Schlagabtausch mit Bomben benötigt Ihr mindestens einen mutigen Mitspieler. *js*

### Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kaiko

Zirkapreis: 80 Mark

Testmuster: Kaiko

**AMIGA 68%**

Grafik: 63% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Vierspieleradapter

Geplant für: MS-DOS, C 64

Man nehme einen guten Schuß vom multi-Player-Klassiker *Dynablast* (bzw. *Bomber Man*), ein paar Spritzer des Tüftlerspiels *Puzz-nik* und vermischt das Ganze mit Kaikos hauseigenem *GemZ*, und – voilà – ein hübsches Spiel kommt zum Vorschein. Grafisch präsentiert sich *GemZ* bunt und technisch solide im Japano-Look. Sound und Musik reißen niemandem vom



Hocker, begleiten das Spielgeschehen aber passend. Beim Design des Levels haben sich die Macher von Kaiko viel Mühe gegeben. Tüftelfreunde, die etwas Unübersichtlichkeit nicht ablenken kommen auf Ihre Kosten. Der Combat-Modus ist zwar nicht so feldig, wie beim *Vorbild* *Dynablast*, aber dafür abwechslungsreicher – insbesondere im Vierspielermodus.

# \*MICRO MAGIC\*

Laß' Dich verzaubern von unseren heißen Spielen und unseren starken Preisen!

\*\*\*TEL 02371-36330\*\*\*

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

PC	PC	PC
1869	75,00	62,00
A-320 Airbus	89,00	62,00
Aces of the Pacific	72,00	75,00
Adm. Destroyer Simulator	24,00	52,00
Amazon	82,00	62,00
Amberstar	85,00	75,00
An American Tale	52,00	72,00
A.T.A.C.	85,00	72,00
A-Train	95,00	75,00
B-17 Flying Fortress	89,00	75,00
Bards Tale Trilogy	39,00	89,00
Battle Isle	61,00	90,00
Birds of Prey	82,00	52,00
Blues Brothers	59,00	52,00
Buck Rogers 2.4	86,00	72,00
Bug Bomber	59,00	72,00
Alone in the Dark	90,00	89,00
F-15 Strike Eagle 3*	89,00	89,00
Bend Sinister Manager Pro	65,00	52,00
Burning Steel*	72,00	52,00
Carrier Wars	65,00	52,00
Carrier Strike	72,00	52,00
Centurion Def. of Rome	25,00	62,00
Chuck Yeagers APT 2.0	85,00	62,00
Command & Conquer	75,00	62,00
Command HQ	62,00	62,00
Combat Classics	72,00	62,00
Conquest of the Longbow	72,00	62,00
Crisis in the Kremlin	89,00	62,00
Darklands	99,00	75,00
Das Schwarze Auge	75,00	75,00
Der Patrizier	39,00	85,00
D Generation	39,00	89,00
Dream Team Comp.	52,00	62,00
Global Conquest 2. A	89,00	89,00
Global Conquest 2. B	90,00	89,00
Great Coasts 2	65,00	89,00
Gunsling 2000	89,00	52,00
Gunsling 2000 Sc. Disk	52,00	52,00
65,00	75,00	84,00
Sim Altus	52,00	85,00
Sim Altus 2	24,00	62,00
Sim Altus 3	25,00	62,00
Sim Altus 4	25,00	62,00
Sim Altus 5	25,00	62,00
Sim Altus 6	25,00	62,00
Sim Altus 7	25,00	62,00
Sim Altus 8	25,00	62,00
Sim Altus 9	25,00	62,00
Sim Altus 10	25,00	62,00
Sim Altus 11	25,00	62,00
Sim Altus 12	25,00	62,00
Sim Altus 13	25,00	62,00
Sim Altus 14	25,00	62,00
Sim Altus 15	25,00	62,00
Sim Altus 16	25,00	62,00
Sim Altus 17	25,00	62,00
Sim Altus 18	25,00	62,00
Sim Altus 19	25,00	62,00
Sim Altus 20	25,00	62,00
Sim Altus 21	25,00	62,00
Sim Altus 22	25,00	62,00
Sim Altus 23	25,00	62,00
Sim Altus 24	25,00	62,00
Sim Altus 25	25,00	62,00
Sim Altus 26	25,00	62,00
Sim Altus 27	25,00	62,00
Sim Altus 28	25,00	62,00
Sim Altus 29	25,00	62,00
Sim Altus 30	25,00	62,00
Sim Altus 31	25,00	62,00
Sim Altus 32	25,00	62,00
Sim Altus 33	25,00	62,00
Sim Altus 34	25,00	62,00
Sim Altus 35	25,00	62,00
Sim Altus 36	25,00	62,00
Sim Altus 37	25,00	62,00
Sim Altus 38	25,00	62,00
Sim Altus 39	25,00	62,00
Sim Altus 40	25,00	62,00
Sim Altus 41	25,00	62,00
Sim Altus 42	25,00	62,00
Sim Altus 43	25,00	62,00
Sim Altus 44	25,00	62,00
Sim Altus 45	25,00	62,00
Sim Altus 46	25,00	62,00
Sim Altus 47	25,00	62,00
Sim Altus 48	25,00	62,00
Sim Altus 49	25,00	62,00
Sim Altus 50	25,00	62,00
Sim Altus 51	25,00	62,00
Sim Altus 52	25,00	62,00
Sim Altus 53	25,00	62,00
Sim Altus 54	25,00	62,00
Sim Altus 55	25,00	62,00
Sim Altus 56	25,00	62,00
Sim Altus 57	25,00	62,00
Sim Altus 58	25,00	62,00
Sim Altus 59	25,00	62,00
Sim Altus 60	25,00	62,00
Sim Altus 61	25,00	62,00
Sim Altus 62	25,00	62,00
Sim Altus 63	25,00	62,00
Sim Altus 64	25,00	62,00
Sim Altus 65	25,00	62,00
Sim Altus 66	25,00	62,00
Sim Altus 67	25,00	62,00
Sim Altus 68	25,00	62,00
Sim Altus 69	25,00	62,00
Sim Altus 70	25,00	62,00
Sim Altus 71	25,00	62,00
Sim Altus 72	25,00	62,00
Sim Altus 73	25,00	62,00
Sim Altus 74	25,00	62,00
Sim Altus 75	25,00	62,00
Sim Altus 76	25,00	62,00
Sim Altus 77	25,00	62,00
Sim Altus 78	25,00	62,00
Sim Altus 79	25,00	62,00
Sim Altus 80	25,00	62,00
Sim Altus 81	25,00	62,00
Sim Altus 82	25,00	62,00
Sim Altus 83	25,00	62,00
Sim Altus 84	25,00	62,00
Sim Altus 85	25,00	62,00
Sim Altus 86	25,00	62,00
Sim Altus 87	25,00	62,00
Sim Altus 88	25,00	62,00
Sim Altus 89	25,00	62,00
Sim Altus 90	25,00	62,00
Sim Altus 91	25,00	62,00
Sim Altus 92	25,00	62,00
Sim Altus 93	25,00	62,00
Sim Altus 94	25,00	62,00
Sim Altus 95	25,00	62,00
Sim Altus 96	25,00	62,00
Sim Altus 97	25,00	62,00
Sim Altus 98	25,00	62,00
Sim Altus 99	25,00	62,00
Sim Altus 100	25,00	62,00

## HAMMERPREISE???

Amiga	History Line	Amiga
1869	62,00	75,00
A-320 Airbus	89,00	62,00
Air Bucks	52,00	75,00
Amberstar	72,00	29,00
Aquatic Games J. Pond	56,00	62,00
Ashes of Empire	72,00	62,00
Aussassin	72,00	62,00
Birds of Prey	72,00	62,00
Bundest. Manager Prof.	65,00	62,00
Cars	52,00	62,00
Campaign	62,00	62,00
Das Schwarze Auge*	65,00	62,00
Waxworks*	62,00	62,00
Carl Lewis Challenge	52,00	62,00
Catchin'	47,00	62,00
Centurion	52,00	62,00
Civilization	75,00	62,00
Conquest of Longbow	62,00	62,00
Cytron	62,00	62,00
Dark Queen of Kryn	62,00	62,00
Death Knights of Kryn	62,00	62,00
Der Patrizier	62,00	62,00
Duellzirkel	47,00	62,00
Dungeon Master + Data	52,00	62,00
Amiga	62,00	62,00
Dynablast	59,00	62,00
Elf	47,00	62,00
Eye of the Beholder 2.4	75,00	62,00
Sim Altus	75,00	62,00
Sim Altus 2	47,00	62,00
Sim Altus 3	47,00	62,00
Sim Altus 4	47,00	62,00
Sim Altus 5	47,00	62,00
Sim Altus 6	47,00	62,00
Sim Altus 7	47,00	62,00
Sim Altus 8	47,00	62,00
Sim Altus 9	47,00	62,00
Sim Altus 10	47,00	62,00
Sim Altus 11	47,00	62,00
Sim Altus 12	47,00	62,00
Sim Altus 13	47,00	62,00
Sim Altus 14	47,00	62,00
Sim Altus 15	47,00	62,00
Sim Altus 16	47,00	62,00
Sim Altus 17	47,00	62,00
Sim Altus 18	47,00	62,00
Sim Altus 19	47,00	62,00
Sim Altus 20	47,00	62,00
Sim Altus 21	47,00	62,00
Sim Altus 22	47,00	62,00
Sim Altus 23	47,00	62,00
Sim Altus 24	47,00	62,00
Sim Altus 25	47,00	62,00
Sim Altus 26	47,00	62,00
Sim Altus 27	47,00	62,00
Sim Altus 28	47,00	62,00
Sim Altus 29	47,00	62,00
Sim Altus 30	47,00	62,00
Sim Altus 31	47,00	62,00
Sim Altus 32	47,00	62,00
Sim Altus 33	47,00	62,00
Sim Altus 34	47,00	62,00
Sim Altus 35	47,00	62,00
Sim Altus 36	47,00	62,00
Sim Altus 37	47,00	62,00
Sim Altus 38	47,00	62,00
Sim Altus 39	47,00	62,00
Sim Altus 40	47,00	62,00
Sim Altus 41	47,00	62,00
Sim Altus 42	47,00	62,00
Sim Altus 43	47,00	62,00
Sim Altus 44	47,00	62,00
Sim Altus 45	47,00	62,00
Sim Altus 46	47,00	62,00
Sim Altus 47	47,00	62,00
Sim Altus 48	47,00	62,00
Sim Altus 49	47,00	62,00
Sim Altus 50	47,00	62,00
Sim Altus 51	47,00	62,00
Sim Altus 52	47,00	62,00
Sim Altus 53	47,00	62,00
Sim Altus 54	47,00	62,00
Sim Altus 55	47,00	62,00
Sim Altus 56	47,00	62,00
Sim Altus 57	47,00	62,00
Sim Altus 58	47,00	62,00
Sim Altus 59	47,00	62,00
Sim Altus 60	47,00	62,00
Sim Altus 61	47,00	62,00
Sim Altus 62	47,00	62,00
Sim Altus 63	47,00	62,00
Sim Altus 64	47,00	62,00
Sim Altus 65	47,00	62,00
Sim Altus 66	47,00	62,00
Sim Altus 67	47,00	62,00
Sim Altus 68	47,00	62,00
Sim Altus 69	47,00	62,00
Sim Altus 70	47,00	62,00
Sim Altus 71	47,00	62,00
Sim Altus 72	47,00	62,00
Sim Altus 73	47,00	62,00
Sim Altus 74	47,00	62,00
Sim Altus 75	47,00	62,00
Sim Altus 76	47,00	62,00
Sim Altus 77	47,00	62,00
Sim Altus 78	47,00	62,00
Sim Altus 79	47,00	62,00
Sim Altus 80	47,00	62,00
Sim Altus 81	47,00	62,00
Sim Altus 82	47,00	62,00
Sim Altus 83	47,00	62,00
Sim Altus 84	47,00	62,00
Sim Altus 85	47,00	62,00
Sim Altus 86	47,00	62,00
Sim Altus 87	47,00	62,00
Sim Altus 88	47,00	62,00
Sim Altus 89	47,00	62,00
Sim Altus 90	47,00	62,00
Sim Altus 91	47,00	62,00
Sim Altus 92	47,00	62,00
Sim Altus 93	47,00	62,00
Sim Altus 94	47,00	62,00
Sim Altus 95	47,00	62,00
Sim Altus 96	47,00	62,00
Sim Altus 97	47,00	62,00
Sim Altus 98	47,00	62,00
Sim Altus 99	47,00	62,00
Sim Altus 100	47,00	62,00

## HAMMERPREISE.

Mehrwertsteuererhöhung zum 01.01.93. Preise Stand 16.11.92. (Anzeigenabgeschlossen).

Mega Drive	SOUND BLASTER 2.0 15.900	Mega Drive
Incl. 4 Spiele u. Joypads	SB PRO 2.0 MIDI 279,00	GreenGad
Amiga Power Stick	SB 16 ASP* 459,00	LHX Attack Chopper
680 Attack Stick	SB MIDI* 399,00	Nickel Menz 2
Allens 3	ROLAND SC-1 899,00	NIPPA-Hockey
Aquatic Games*	AD-16 GOLD 499,00	Pitfighter
Baldam Returns	AD-16 GOLD 499,00	Quackshot
Balls vs. Lakers	ACTIBOXEN 69,00	Simpsons
Chuck Rock	GRAVIS JOYSTICK 79,00	Sonic 2*
DuckD Dragon	COMPEL PRO PC 69,00	Super Q* 2
Empire Steel	ANALOG XTRA 69,00	Talman Adventure
European Club Soccer	THIRSTMASTER FLIGHT	Terminator
Galadiah	U. WEAPON CONTROL	Test Drive 2
Gods*	359,00	Toki
Golden Axe 2	PHILIPS CD ROM 599,00	Winter Challenge

Alle Preise natürlich in DM. Änderung und Irrtum vorbehalten.

**Leidiges Tagesessen:** Bis 35,0

## Super Burger Land



Die Welt steht auf dem Kopf – Mick trägt's mit Fassung

## McDonald's Land

**F**astfood gehört zur Jugend von heute, wie die Hippie-mähne zur Generation der Sechziger. Täglich stopfen sich rund 100 000 Deutsche die Ham-, Cheese- und Fishburger in den Hals. Den Großteil der Burger-Konsumenten stellt natürlich die jüngere Generation.

Der amerikanische Fastfood-Gigant McDonald's beauftragte den Computerspielriesen Virgin, ein Computer- und Videospiel auf die Beine zu stellen, das dem Abfallkrösus übers Müllmähne hinweghelfen soll. Mit Recycling hat das Computerspiel jedoch wenig zu tun: Die zwei kaugummiabhängigen MC-Kids Mick und Mack, zeitgemäß mit Baseball-Käppi, jagen in Mario-Manier dem Fastfood-Dieb Hamburglar hinterher. Miesepeter Hamburglar hat den Magiekoffer

ihres Busenfreundes Ronald geklaut und sich ins McDonald's Land verzogen.

Ihr steuert mit dem Joystick einen der beiden Jungs durch sieben Welten, die wiederum aus mehreren Levels bestehen. In jeder Welt müßt ihr eine bestimmte Anzahl Puzzleteile einsacken, bevor ihr die nächste betreten dürft. Dabei hüpfet ihr durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sammelt McDonald's-Symbole ein und erledigt eventuelle Feinde (Schnecken, Biber, Karotten), indem ihr Steinblöcke aufammelt und sie gegen die Bösewichte schleudert. Berührt Euch einer der Hamburglar-Schergen, wird eines von drei vorhandenen Energieherzen abgezogen. Neben den aufzusammelnden Puzzleteilen, sackt Euer MC-Kid McDonald's-Symbole ein.

Die Wolkenwelt ärgert Euch mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad



Über den Wolken lauern etliche versteckte Puzzleteile



Die beiden coolen Racker (zeitgemäß mit Baseball-Käppi ausgestattet) durch die verwinkelten und extrem bunten Levels zu steuern, ist zwar zeitweise unterhaltsam, der Funke springt jedoch nie so recht über. Technisch ist das Spiel sauber programmiert, auf dem

Amiga hat man in Sachen Grafik und Sound jedoch schon entschieden besseres wahrgenom-



men (zum Beispiel die Hüpfkonkurrenz Fire & Ice von Andrew Braybrook). Mein Tip: Wer gerne springt, die Konkurrenztitel schon besungen hat und schon immer mal Ronald McDonald in seinem ewigen Kampf gegen den bitterbösen Hamburger-Klau helfen wollte, kann für die nächste Zeit auf leckere BigMacs verzichten und lieber für dieses Spiel sparen.

Auf den ersten Blick macht McDonald's Land einen nur durchschnittlichen Eindruck. Solide Grafik ohne Höhepunkte, netter Sound und das stark bei Nintendos Mario abgekuppelte, aber trotzdem etwas öde Spielprinzip unterhalten nur mittelmäßig. Erst nach längerem Spielen offenbart die Puzzleleatz ihre Qualitäten. So stößt man in piffig designten Levels immer wieder auf kleine Gags und witzige Minirätsel. Hier dreht sich bei Berührung bestimmter Böcke die Schwerkraft um, dort fliegt ihr schnurstracks an den Anfang



des Levels. Jede Menge versteckter Bonusrunden und Extraleben sorgen für die nötige Kurzweil. Am stärksten motiviert jedoch, daß in jedem Level neue Spielelemente premieren. Zudem wird der Joystick-Artist mit einer korrekten und kulanten Steuerung verwöhnt. Trotz dieser Qualitäten ist McDonald's Land nicht uneingeschränkt zu empfehlen. Der sehr schnell steigende Schwierigkeitsgrad schreckt unbedarfte Neueinsteiger schon nach der ersten Welt ab. Da helfen auch keine Continues. Vermißt wird zudem ein Paßwortsystem.

## Konsolen-Burger

Die Mega-Drive-Version des Fastfood-Spektakels ist ebenfalls in Arbeit. Mit dem Computerspiel hat's jedoch nichts mehr gemeinsam. Ihr wetzt mit einem der beiden MC-Kids durch eine grafisch eindrucksvolle Landschaft und zerstört umweltverschmutzende Maschinen. Mit einer schmutzneutralisierenden Wumme stoppt ihr schleimige Giftmüllmonster und lebende Mülltonnen. Erst im Frühjahr 1993 darf der Umweltschützer sein Mega Drive anwerfen.

Habt Ihr 100 dieser "Ms" in der Tasche, gibt's das obligatorische Extraleben.

Um an jedes der Puzzleteile zu gelangen, bedarf es in einigen Levels der Lösung kleiner Rätsel. So müssen mit bestimmten Blöcken Fahrstühle zusammengebaut oder Minimaschinen aktiviert werden. Natürlich lauern auf der Hamburglar-Suche Jump'n-Run-typische Bonusrunden und Extraleben. Diese sind durchweg gut versteckt und erscheinen meist erst nach Lösung diverser Rätsel.



Tierisch: Marder als Gegner

Geht das letzte Eurer Leben zur Neige, wird dank unendlicher Continues in der zuletzt angespielten Welt mit drei neuen Leben weitergemacht. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Virgin

AMIGA 65%

Grafik: 65% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: -

Geplant für: ST, MS-DOS, C 64



# Advent, Advent, im Strafraum brennts...

...leider nicht das ganze Jahr. Nur noch elf Meter bis zur Bundesliga-Winterpause: Alle Jahre wieder dieselben Entzugeserscheinungen, wenn in Deutschlands Stadien die Kugel ruht. Und genau der richtige Zeitpunkt für unsere Spezialausgabe des Bundesliga Manager Professionell:

## Bundesliga Manager

professional

Limited Edition



Sie enthält zusätzlich:

- 40 farbig animierte neue Torszenen auf Diskette
- Team-Editor: Stellen Sie sich selbst eine bundesliga-taugliche Mannschaft zusammen
- Torszenen-Editor für selbstgestaltete Spielszenen

Ein länderspielreifes Weihnachtsgeschenk!

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000, Max-Planck-Straße 9, 2420 Eutin

HOT-LINE:  
(04521) 800444

Limited Edition  
für Amiga und PC!  
Nur erhältlich vom  
15. November 1992  
bis 15. Januar 1993

# Time Soft

Tel. 0 30/3 21 82 72 · Tel. 0 30/6 85 56 93

Fax. 0 30/3 21 82 72

1000 Berlin 19 · Postfach 19 13 41

## Stationen:

DM Computer	Wundtstr. 58/60	1000 Berlin 19
DM Computer	Lahnstraße 94	1000 Berlin 44
ihlow Com.	Bizetstraße 74	1120 Berlin

	Amiga	PC		Amiga	PC
1869	70,00	84,00	Myth	56,00	
A-Train (D)		98,00	NFL American Football		70,00
A-Train Construction Kit		49,00	Nigel Mansell	56,00	63,00
Ases of the Great War	42,00	51,00	Paladin 2	56,00	63,00
Amazon	84,00	84,00	Perfect General	77,00	83,00
Acher MacLaren Pool	56,00		Pinball Fantasies	56,00	
Assassin	49,00		Populous 2 Data Disk	42,00	
ATAC		91,00	Populous 2 Plus Challenge	80,00	
B17 Flying Fortress		98,00	Premiere	63,00	
Battle of Destiny		84,00	Push Over	56,00	63,00
Bunny Bricks	45,00	45,00	Quest for Glory 3	77,00	70,00
Caesar	56,00	66,00	Rampart	49,00	70,00
California Games 2	63,00	63,00	Regent	69,00	
Carl Lewis Challenge	56,00	70,00	Risky Woods	59,00	70,00
Carriers at War	49,00	73,00	Road Rash	59,00	
Catchem	62,00		Scenario Theatre of War		70,00
Centerbase			Sensible Soccer 92/93	49,00	
Championship Manager		63,00	Shadow of the Beast 3	63,00	
Civilization	80,00		Shuttle	63,00	
Cultures Compilation		63,00	Space Max	63,00	
Cruise for a Corpse		63,00	Star Age	56,00	56,00
Cytron	56,00		Strategic Master	63,00	76,00
D Generation	51,00		Summer Challenge	56,00	63,00
Dagger of Ammon Ra		84,00	The Bitmap Brother Collection	56,00	56,00
Dark Hall		91,00	The Dagger of Ammon Ra	56,00	84,00
Dark Queen of Krynn	63,00		The Humans		
Darklands	112,00		The Siege	70,00	77,00
Das Schwarze Auge	77,00	84,00	The Ship	70,00	
David Leadbetters Golf		84,00	Theatrical War	63,00	
Demon Blue	21,00	25,00	Tiny Snakes	70,00	
Der Patriarch	49,00		Treasures of the Savage Front	70,00	
Discovery	56,00		Tronix	56,00	
Dog Dan	49,00		Virus Control	49,00	
Doodbug		63,00	Vinscape	55,00	
Double Dragon 3	49,00		Vixen World	63,00	
Dream Team	49,00	56,00	Whirlwind Snooker	70,00	77,00
Dungeon Master + Chaos	63,00	84,00	Wizardry 7	84,00	
Eye of the Beholder 2			X-Copy Tools, neue Version	69,00	
Fire & Ice	56,00				
Fireforce	49,00				
Gateway		70,00			
Global Conquest		98,00			
Grandmaster Chess		70,00			
Grandmaster Chess		84,00			
Grandmaster Chess		84,00			
Head to Head	70,00				
Heroes of the 357th		80,00			
Hexoma	84,00				
Historic Line 1914-1918		84,00			
Indiana Jones 4		91,00			
International Sports Challenge	91,00				
Ishtar Legend of the Fortress		70,00			
John Madden Football 2		83,00			
Kings Quest 6		63,00			
Laser Squad		66,00			
Leather Goddesses		91,00			
Leeds United Champs	49,00				
Legend of Kyriand	70,00				
Lemmings Double Pack	56,00				
Les Manley Lost in L.A.		70,00			
Links 386 Pro		105,00			
Lost Treasure of Infocom 2	56,00				
Lotus 3 The Ultimate Challenge	56,00				
Lotus Turbo 3	49,00				
Lure of the Temptress	63,00				
Match the Day	56,00				
Mega Sports		63,00			
Megalaveller 2		69,00			
Might & Magic 4		77,00			
Millennium 2 Return to Earth		77,00			
Monkey Island 2	84,00				
Moonhead	39,00				

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 8,00.

Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.

Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.

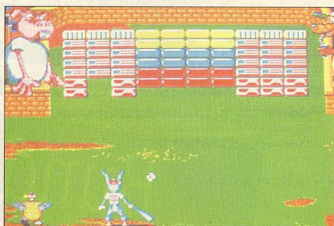
Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.

Alle Preise sind Verkaufspreise. Ladenpreise variieren.

Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

- Händleranfragen erwünscht -

## Die Mauer muß weg!



Ob sich der Spielspaß hinter dieser Mauer versteckt?

## Bunny Bricks

Der schrecklich unzivilisierte Bongo-Stamm hat wieder zugeschlagen. Kurzerhand wurde die liebliche Bouboou entführt, um der Gottheit King Bongo geopfert zu werden – was für eine Ehre. Ihr Freund Hase Bunny (übrigens ein berühmter Baseballspieler) ist damit jedoch nicht einverstanden, schnappt sich unverzüglich seinen Baseballschläger und startet eine persönliche Rettungsaktion. Doch die cleveren Bongos haben vorgesorgt: Ganze 30 Mauern aus magischen Steinen versperrten Bunny den Weg zu seiner Angehrten. Was also tut da ein kluger Hase? Drüberspringen? Sprengen? Alles falsch. Als Baseballspieler will Bunny logischerweise die Mauern mit einem Baseball zerstören. So läuft Ihr vor der Mauer hin und her und versucht, den Ball mit Eurer Keule zu treffen. Prallt der Ball gegen einen Stein, wird dieser zerstört. Ab und zu erhält man nette Extras, wie

einen größeren Schläger oder ein Maschinengewehr für besonders effizienten Mauerabbau. Es versteht sich von selbst, daß der Ball mit der Zeit immer schneller und somit das Spiel immer schwieriger wird. Fühlt sich jemand an Breakout/Arkanoid erinnert? ja

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Silmarils

Zirkapreis: 70 Mark

Testmuster: Selling Points

**AMIGA 33%**

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS, ST

Oh mein Gott! Schon vor etlichen Jahren, als die ganze Welt noch unter dem Arkanoid-Fieber litt, hätte es Bunny Bricks schwer gehabt: träge Steuerung (die Maus ist nicht erlaubt), ultra-eintöniges Spielgeschehen und ewige Diskettenladezeiten lassen den Spieler einklinken, bevor der erste Ziegel zerbröckelt. Zudem ist es demotivierend schwer, Bunny auf Ball-



höhe zu halten und rechtzeitig auf den Feuerknopf (für den Schlag mit der Keule) zu drücken. Da kann selbst die niedliche Präsentation in bunter Comicgrafik und die passende Soundumgebung nichts mehr retten. Sogar passionierten Abbruchunternehmen und eingeklinkten Baseball-Freaks muß ich raten: Finger weg von diesem fürchterlichen Spiel.



## Komischer Käfer



Dieser Hai verkauft U-Boote zu Wucherpreisen

## Doodlebug

Das magische Land Cartoonia wurde vor langer Zeit von Comic-Künstlern geschaffen. Daß dabei schlampigerweise einige Zeichenstifte vergessen wurden, wird sich für Eure Mission noch als extrem nützlich erweisen. Als kleiner Marienkäfer aus den Klauen einer bösen Gestalt befreien. 20 unerforschte Außenbezirke Cartoonias müssen hierfür innerhalb eines Zeitlimits "durchscrollt" werden. Leider wimmelt es in diesen Gegenden nur so von böswilligen Clowns, ekligen Spinnen und anderen Comic-Kreaturen. Am hilfreichsten für Eure edle Mission sind die "vergessenen" Zeichenstifte: einfach wegwerfen und schon wird ein Luftballon, ein Fallschirm, ein magischer Trank oder eine Stoppuhr gepinselt – alles verwendbar. Mit einem Stiftpfand könnt Ihr zwar auch den Feinden das Leben austauschen, besser ist jedoch ein todbringender Drehsprung

à la Sega-Igel *Sonic*. Besonders lauffauler Doodlebugs tauschen ab und zu gefundene Münzen gegen Fahrzeuge ein. Mit dem U-Boot macht die Suche nach der Prinzessin gleich viel mehr Spaß. Flotte Buggiefahrten und Hubschrauberflüge stehen Euch ebenso bevor. *js*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Core Design

Zirkapreis: 90 Mark

Testmuster: Core Design

**AMIGA 65%**

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: –

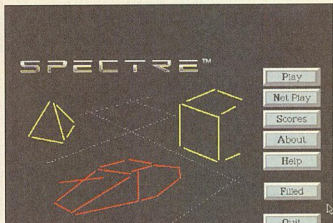
Geplant für: –

Auf den ersten Blick wirkt Doodlebug alles andere als berauschend. Das Scrolling ist so cremig wie Butter, die gerade aus der Tiefkühltruhe kommt. Zudem ist die Steuerung des kleinen Käfers etwas hakelig, die Kollisionsabfrage unbarmherzig und die comicarige Grafik, obwohl schön bunt und abwechslungsreich, teilweise unübersichtlich. Spielerisch hat Doodlebug



jedoch einiges auf dem Kasten: der wohlüberlegte Einsatz der Malfstifte, die Drehattacken und natürlich die Fortbewegung mit einem der Fahrzeuge trösten über die technischen Mankos hinweg. Mit der Zeit steuert man den kleinen Käfer Doodlebug mit immer mehr Freude durch die verwinkelten Außenbezirke; für einen Spitzenplatz reicht's trotzdem nicht.

## Cyberspace



Panzerschlacht in einer futuristischen Cyber-Arena

## Spectre

Irgendwann wurden die Psycho-Schlachten der Cyber-Arena zum Volkssport. Auf blankrasierten Köpfen finden sich blutverkrustete Spuren von Elektroden und motorgesteuerten Nadeln. Andenken an virtuelle Cyber-Kämpfe. Die Weltregierung hat gefährliche Spiele und Gewalt aus dem realen Leben verbannt – kein Boxkampf, kein Fußball, keine Kriege. Als Ersatz dient Cyberspace. Hier wird gewettet, gekämpft, gesiegt und verloren. Kein Körper kommt zu Schaden – Seele und Verstand vielleicht, aber das kümmert die Regierung wenig. Sousa, der berühmte Cyberfight-Promoter, fordert Euch zum Kampf gegen sein bestes Cyber-Baby, Spectre!

In einer futuristischen, dreidimensionalen Arena rollt Ihr mit einem Kampfpanzer in die Schlacht. Geometrische Quadrate, futuristische Windmühlen und gelbgrüne Wände verstellen die Sicht auf feindliche

Fahrzeuge. Doch Euer Radar erlaubt die gesamte Arena – Flaggen, die es einzusammeln gilt, Feinde, die Ihr mit der Bordkanone ins Jenseits befördert. Ist eine Mission erledigt, geht's ins nächste Level. Im Menü könnt Ihr eigene Fahrzeuge entwerfen. *mn*

Genre: Action

Hersteller: Velocity

Zirkapreis: 130 Mark

Testmuster: Pandasoft

**MAC 72%**

Grafik: 75% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: Macintosh Plus, ab System 6.0.2

Unterstützt: Netzwerk, Maus

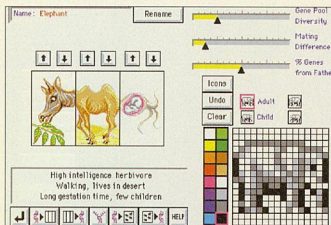
Geplant für: –

Das Spielprinzip ist einfach und genial. Ohne Probleme finden sich Einsteiger und Profis auf Anhieb in der Cyber-Arena zurecht. Obwohl die Vektorgrafik eigentlich recht simpel gestaltet ist, erschaffen die geometrischen Figuren eine ansprechende Cyber-Arena. Spaß macht vor allem die Geschwindigkeit der Tanks. Eine schnelle Orientierung sichert ein gelun-



genes Radargerät. Das Zielfernrohr mit Fadenkreuz garantiert todsichere Treffer mit Euren Bordkanonen. Wen Herausforderungen an Geschwindigkeit, Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit reizen, hat mit *Spectre* sicher ebensoviel Freude wie ich. Besonders Spaß macht das Spiel gegen einen menschlichen Widersacher per Netzwerk (AppleTalk).

## Einsteins Gen-Labor



Vorlieben und Eigenschaften aller Lebewesen lassen sich definieren.

## Sim Life

Der neue Maxis-Streich ist mehr als ein Spiel. *Sim Life* ist vielmehr ein Spielzeug, ein Instrument für Experimente und eine Reihe von verschiedenen Spielen. *Sim Life* ist ein künstliches Biolabor, das die Umwelt, biologische Vorgänge, Evolution und Leben simuliert. Es geht nicht um Sieg oder Niederlage – im Mittelpunkt steht das Experiment und die Freude am Forschen. Ähnlich wie schon in *Sim City*, *Sim Earth* oder *Sim Ant* werdet ihr mit einem Regelwerk und entsprechenden Werkzeugen konfrontiert. Das Spiel an sich wird immer wieder neu entworfen. Die Herausforderung besteht darin, das Biosystem zu beherrschen.

*Sim Life* arbeitet mit vielen Faktoren, die Ihr nach Belieben variieren, eliminieren und kontrollieren könnt. Wissenschaftler würden Euch glühend um derart flexible Werkzeuge

beneiden. Ihr schafft eine Umwelt, in der sich selbst die Naturgesetze, im wahrsten Sinn des Wortes, auf den Kopf stellen lassen. So werden zum Beispiel Experimente mit verminderter Schwerkraft möglich, die sich in der realen Welt nur durch den Einsatz von Space-Shuttle und Raumschiffen realisieren lassen. Die Zeit läuft ganzlich zum Stillstand.

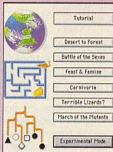
Ihr ebnet Gebirge ein, laßt Meere, Seen und Flüsse entstehen oder definiert völlig neue Klimazonen. Im eigenen Genlabor erschafft Ihr neue Pflanzen und Lebewesen, schreibt deren genetischen Code um, beeinflusst die Chromosome und beobachtet die Lebensfähigkeit einer experimentellen Welt. Dabei muß freilich alles logisch ineinandergreifen. Ist die Nahrungskette beispielsweise unterbrochen oder fehlt ein wichtiges

*Sim Life* gehört meiner Meinung nach zu den anspruchsvollsten Simulationen, die es auf Computern gibt. Aus wissenschaftlicher Sicht ist das Programm mit *Sim City* und anderen Maxis-Produkten nicht mehr zu vergleichen. Wer Spaß an Tabellen, Zahlen und Experimenten hat, wird begeistert sein. Jede Phase des Versuchs läßt sich dokumentieren und sogar in andere Programme, wie ein Kalkulationsprogramm oder ein Projektmanagement, exportieren. Dabei beruhen alle Versuche auf wissenschaftlichen Grundlagen. Selbstverständlich ist *Sim Life* nicht so komplex wie unsere reale Welt, aber das Programm



ist in sich geschlossen und im Aufbau logisch. Der Anwender wird trotz des schwierigen Themas nicht überfordert. Es steht ihm frei, beispielsweise für bestimmte Problembereiche wie Klima oder Genmanipulationen lediglich mit groben Voreinstellungen zu arbeiten und sich mit anderen

Themen (wie das Ökosystem) genauer zu beschäftigen. *Sim Life* bietet eine Fülle von Karten, Grafiken, Tabellen und Fenstern. Das Arbeitsfenster zeigt ähnlich wie *Sim City*, anhand von Animationen den Stand der Welt. Paaren sich Lebewesen, wird dies akustisch mit "Oh la la" untermalt, sterben andere, ertönt ein trauriges "Oh".

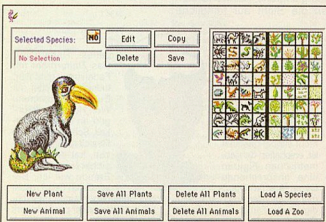


Gen-Labor: Grobe Voreinstellung genügt beim Schaffen neuer Lebewesen

Experimental Mode: To whatever you want! Create your own plants and animals, and let them live in a world of your own design. Or, pick various species from the Zoo to inhabit your experiment. Will your plants survive? Can you establish a stable food chain? When will disaster strike?

To play a scenario, select the one that you want and then click on "Play Scenario."

Allzweck-Werkzeug für den Bio-Genetiker mit vordefinierten Szenarien und Online-Hilfe



Map Of The World: Blick über die gesamte Welt

Bindeglied, fällt die digitale Welt wie ein Kartenhaus zusammen.

Ein Reihe vordefinierter Szenarien sowie ein On-line-Tutorial führt Euch in Euren neuen Job, Schöpfer zahlloser Welten, ein. Wichtigstes Instrument ist das "Dashboard", eine Tafel, die während der Dauer des Programms sichtbar ist. Dort nehmt Ihr sämtliche Einstellungen vor oder öffnet weitere Untermenüs mit Tafeln, Fenster und Karten. Frei nach der biblischen Schöpfungsgeschichte regelt Ihr zunächst allgemeine physische Gegebenheiten: Wie lange soll ein Jahr dauern, wie stark ändern Jahreszeiten die klimatischen Verhältnisse oder wie hoch soll die Durchschnittstemperatur auf dem Planeten sein. Ihr bestimmt die Luftfeuchtigkeit, die Höhe der Berge oder löst Katastrophen aus, wie bei-

spielsweise eine Flutwelle, AIDS-ähnliche Seuchen oder ein Erdbeben. Interessant: *Sim Life* zählt auch die moderne Zivilisation und den Menschen zu den Katastrophen. mn

Genre: Simulation

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MAC

79%

Grafik: 72% Sound: 39%

Schwierigkeit: variabel

Minimal: 4 MByte RAM, ab System 6.x

Unterstützt: System 7.0, Daten-Export

Geplant für: MS-DOS, Amiga













MByte auf der Festplatte braucht, dann hört für dich der Spaß auf. Auf eine Platte mit 100 MByte gingen dann gerade fünf Spiele. Wenn diese Entwicklung so weiter geht, erwarte ich für 1993 als Voraussetzung: P5, 500-MByte-Platte, Hyper-VGA, CD, etc. Ob das sinnvoll ist, möchte ich Euch überlassen.

Simon Dabringhaus, Homburg

Lieber Simon, sicher hast Du recht. Irgendwo läuft was in die falsche Richtung. Es ist frustrierend zu sehen, daß der neu erworbene High-End-PC nach spätestens 12 Monaten von der technischen Entwicklung überrollt wird. Allerdings sind wir an der derzeitigen Entwicklung alle selbst schuld. Immerhin stellen wir ja an ein modernes Computerspiel immer höhere Anforderungen. Ein Unterhaltungsprogramm der 90er hat scheinbar nur dann den gewünschten Erfolg (sprich: verkauft sich), wenn noch mehr Grafik, noch mehr Sound und möglichst auch noch Sprache geboten wird, die durch immer bessere High-Tech-Maschinen teuer erkauft werden muß.

Eine Entwicklung, die nicht uneingeschränkt zu begrüßen ist. Leider erstirbt der Spielspaß oftmals an der Techniklast. mh

## Gelungene CSS-Messe

Auch dieses Jahr haben wir einen Besuch auf der CSS-Computermesse in Köln gewagt. Verwundert, daß die Kassenschlangen nicht wie im letzten Jahr bis zum Dom reichten, traten wir ins Gedränge. Von Prospekten überschüttet, zog unsere Gruppe zu den Turbokarten, vorbei an kitschig besprühten Disketten und beindruckenden 3-D-Animationen. Bald kam Langeweile und Ungeduld auf, und wir wanderten in Richtung Spielebereich. Meine Stimmung stieg, als ich 'ne Runde "Mario-Kart" zocken konnte. Doch was gab es sonst noch? Am Kai-kostand angekommen, wurde man schlagartig mit CD-Musik bestürmt. Bis endlich mal eines der Mega Drives frei war, mußte man ziemlich

lange ausharren. Nach stundenlangem Gezocke, Gekucke und Gerede befanden wir uns dann müde, aber happy wieder auf dem Heimweg. Auch wenn diesmal alles nicht so umfangreich war, hat es mir doch sehr gut gefallen.

Sebastian Maier, Wuppertal

## Bunt & Billig

Seit dem ersten Erscheinen von *POWER PLAY* bin ich Abonnent. Eure Zeitschrift gefällt mir noch heute – nicht zuletzt wegen der kritischen und kompetenten Spieltests. Doch mehrere Dinge verschlechtern sich seit einiger Zeit. Mein wichtigster Kritikpunkt: das Design bzw. das Layout. Seit etwa einem Jahr ist es dermaßen chaotisch, billig und unseriös geworden, daß ich mich als 20jähriger Student fast schäme, die *POWER PLAY* in der S-Bahn aufzuschlagen. Zu diesem wirren Erscheinungsbild haben mehrere Änderungen beigetragen: die verschiedenfarbigen, unruhigen Hintergründe (Farbböcke, oft Fotos), die gezackten bzw. gestrichelten Rahmen und Kästen und die oft riesigen, knallbunten Überschriften mit uneinheitlichen Schrifttypen. Ein weiteres Ärgernis ist, daß Text im Verhältnis zu Fotos und anderen Designelementen immer weniger wird. Ihr bringt in letzter Zeit immer mehr Screenshots, die entweder uninteressant sind, schon in früheren Ausgaben zu sehen waren oder sich ähneln wie ein Ei dem anderen.

Stefan Grieshammer, Murnau

Das passende Thema im richtigen Augenblick: Wie nicht zu übersehen war, wurde das *POWER-PLAY*-Layout in der letzten Ausgabe auf ein neues DTP-Verfahren umgestellt. Aller Anfang ist schwer, doch mit der neuen Technik stehen der Bildqualität und dem Layout neue Bereiche offen. Das mit Schriftvielfalt und farbenfroher Aufmachung ein unseriöses und chaotisches Erscheinungsbild einhergeht, kann ich nicht nachempfinden. Im Gegenteil, mit einer durchdachten Farbwahl steigt Übersichtlichkeit und Aufmachung der Ausgabe. Außerdem sind wir ein Spiegel des Spielmarktes und durch gestiegene technische Möglichkeiten werden die neuen Programme immer farbenfroher. Zum Verhältnis Text – Bilder sei bemerkt, daß hier immer

noch die gleichen Kriterien wie vor einem Jahr gelten. Auf jeder Testseite warten also mindestens 4 KByte Text auf den Leser.

Übrigens: Wenn Du als 20-jähriger Student schon Probleme hast, die *POWER PLAY* in der S-Bahn zu lesen – Wo liest Du sie als 40jähriger Manager? cd

## PC-Spiele

Ich frage mich schon seit langem, ob es nicht möglich ist, einige gute Ballerspiele auf MS-DOS zu übersetzen. Spiele wie *Alienbreed*, *Wolfchild*, *Turrican I + II*, *R-Type* etc. Ich kann ja nicht jedesmal zu meinem Freund gehen und sagen: "Hey mach mal Platz, ich will jetzt *Alienbreed* spielen." Also warum werden solche Spiele nicht auf MS-DOS umgesetzt? Oder sollte ich sie übersehen haben?

Marcus Rathmann, Glinde

Programmierer und Spielehersteller tun sich aus mehreren Gründen schwer, schnelle Ballerspiele für den PC umzusetzen. Zum einen gibt's technische Schwierigkeiten, denn ein PC ist nicht gerade für ultraflottes Scrolling berühmt und das ist für Actionknaller eine Grundvoraussetzung. Zwar kann man mit diversen Tricks auch ein sanftes Scrolling aus einer VGA-Karte herauskitzeln, aber Rechen-Power ist unerlässlich. Der zweite, und wahrscheinlich viel wichtigere Grund: Actionspiele verkaufen sich auf dem PC besonders schlecht. Die meisten PC-Besitzer lechzen nach Rollenspielen, Simulationen und Adventures. mh

## Spiel mit Virus

Wenn ich mir ein Spiel kaufe und mein Viruskiller laut "Achtung, du User! Hier ist 'n Virus" brüllt, was ist zu tun? Laut "Oh Nein" brüllen oder es zurückbringen?

Roger Wassner, Ludwigshafen

Auf alle Fälle zurück damit! Ein virusverseuchtes Originalprogramm sollte der Hersteller umtauschen – allerdings nur, wenn der Virus auf dem Original auftauchte (in diesem Fall sollten einige andere Originaldisketten ebenfalls verseucht sein, was sich mit Scannerprogrammen überprüfen läßt) und nicht erst auf Deinem Computer infiziert wurde. mh

## Der Thrustmaster-Joystick

Da ich im Moment zuviel Geld habe, möchte ich mir einen Thrustmaster-Joystick kaufen. Leider weiß ich über diesen Joystick einfach noch zu wenig und möchte nun einige Fragen stellen: Hat der Thrustmaster-Joystick überhaupt Zukunft? Wie steht es mit dem Gashebel und den Fußpedalen?

Dominik Assig

Ich möchte mir für meinen PC einen Joystick kaufen, weiß aber nicht welchen. Da ich den ELITE-plus-Raumgleiter und das WING-COMMANDER-Schiff steuern möchte, sollte es (denke ich mir – ich erhoffe ja erst noch von Euch Rat) ein analoger Joystick sein. Nun wollte ich mir auch noch GODS kaufen. Kann man ein Jump'n'Run mit einem analogen Joystick steuern? Ist der Thrustmaster angebracht oder eignet sich der ausschließlich für Flugsimulatoren? Übrigens wollte ich Euch doch allen Joysticks "in einer der nächsten Ausgaben ausführlich widmen!" (siehe Leserbrief 1/92, Seite 82)

Außerdem habt Ihr in der Ausgabe 9/92 auf Seite 18 von CD-ROM und CD-I gesprochen. Ich dachte immer "CD-ROM ist das mit den CDs und aus", aber CD-I habe ich noch nie gehört. Könnt Ihr mir diese beiden Systeme genau erklären?

Benjamin Kaufner, Coburg

Der Thrustmaster (inklusive der Fußpedale und des Gashebels) hat sicher Zukunft. Immerhin wird der Stick von immer mehr Spielen (z.B. *Aces of the Pacific*, *F15 Strike Eagle 3*, *Car & Driver*) unterstützt. Allerdings lohnt sich die Ausgabe (komplett immerhin rund 800 Mark) nur für einen echten Simulationsfan, denn für andere Spiele eignet sich der Thrustmaster denkbar schlecht. Gods läßt sich aber mit jedem besseren Analogstick problemlos spielen. mh

Das CD-I von Phillips ist ein CD-Konsole, die ähnlich wie das CDTV von Commodore aufgebaut ist. Allerdings gibt es für das CD-I schon jetzt mehr Spiele als für Commodores Konkurrenten. Einen ausführlichen Bericht mit technischen Informationen und verfügbarer Software wird es in der neuen CD-Rubrik geben. cd

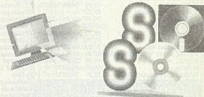


**SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:**

# 1. MIETEN SIE MIT!

Spiele ohne Ende - **SOFT & SOUND** macht's möglich!  
Denn bei **SOFT & SOUND** gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.  
Und dann neu und originalverpackt kaufen.  
Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle **SOFT & SOUND** Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

**A500 Speichererweiterungen auf 2,5MB DM 222,-**  
**auf 2,5MB m.Uhr DM 248,-**  
**auf 1MB DM 59,-**  
**auf 1MB m.Uhr DM 69,-**  
**3,5" Laufwerk DM 139,-**

**Soundblaster Junior**, dt. Version, die Einsteiger-Karte **139,-**  
**Soundblaster 2.5**, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle **249,-**  
**Soundblaster PRO 4**, dt. Version, High-End Karte **448,-**  
**Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern** mit drei Spielen und über 50 Demos **1.149,-/\*37,- mtl.**  
**Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern** mit 3 Spielen und über 50 Demos **1.298,-/\*39,- mtl.**  
**Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000**  
**Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 4MB** 699,-/\*31,- mtl.  
**Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB** 999,-/\*34,- mtl.  
**105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern** 899,-/\*33,- mtl.  
**\* Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preistafeln verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:  
**Der Software-Discount**  
So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!  
Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:  
Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.  
Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten **SOFT & SOUND-Discount** und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

## SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

<b>W-1000 Berlin 45</b> Oderstr. 13 Tel.: 030/7126932	<b>O-3014 Magdeburg</b> Braunschweiger Str. 104 Tel.: 0203/21084	<b>W-4100 Duisburg 1</b> Wickstr. 24 Tel.: 0203/759786	<b>W-4600 Dortmund 50</b> Stuckenauer Str. 420 Tel.: 0231/759786	<b>W-5740 Amsberg-Heleim</b> Lange Wiede 30 Tel.: 02932/1094	<b>W-6430 Saarouis-</b> <b>Freudenberg 3</b> Saarbrücker Str. 22 Tel.: 04831/88159	<b>W-7800 Freiburg</b> Liesener Str. 24 Tel.: 0761/287112
<b>O-1034 Berlin</b> Buchsgasse 23 Tel.: 030/5892067	<b>W-3100 Celle</b> Im Kriebe 16 Tel.: 05141/214411	<b>W-4150 Krefeld</b> Kölner Str. 485 Tel.: 02151/308409	<b>W-4630 Bochum</b> Hanner Str. 383 Tel.: 0234/531018	<b>W-5800 Hagen</b> Bergrichter Ring 5 Tel.: 04841/15142	<b>W-6650 Hamburg</b> Karlshagen 16 Tel.: 04841/15142	<b>W-7500 Lärach</b> Kreuzstr. 104 Tel.: 07831/49690
<b>O-1071 Berlin</b> Radenbergstr. 6 Tel.: 030/4991026	<b>W-3300 Braunschweig</b> Hoheländerstr. 10 Tel.: 0531/508231	<b>W-4250 Bietrop 1</b> Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973	<b>W-4690 Herne</b> Hauptstr. 178 Tel.: 02325/53643	<b>W-5840 Schwerte</b> Friedenstr. 2 Tel.: 0234/2813	<b>W-6670 St. Ingbert</b> Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850	<b>W-8000 München 5</b> Reichenbachstr. 3 Tel.: 089/2021285
<b>O-1330 Schwedt/Oder</b> Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620	<b>O-3300 Schönebeck</b> Altenstr. 11 Tel.: 0591/561/5921	<b>W-4290 Bocholt</b> Nordwall 13 Tel.: 02071/784123	<b>W-4800 Bielefeld</b> Schillstr. 1 Tel.: 0521/330033	<b>W-5860 Isersheim</b> Menden Str. 115 Tel.: 02371/22438	<b>W-6680 Neukirchen</b> Befehlsstr. 13 Tel.: 04831/74797	<b>W-8134 Pocking</b> Schellberg 2 Tel.: 08157/4008
<b>W-2000 Hamburg 76</b> Bertholdstr. 57 Tel.: 040/224653	<b>W-3400 Wolfenbüttel</b> Heinrichshofweg 22 Tel.: 05331/61890	<b>W-4300 Essen 1</b> Malke Str. 36 Tel.: 0201/207629	<b>W-5000 Köln 1</b> Vom-Weich-Str. 20-22 Tel.: 0221/721806	<b>W-5880 Lüdendorf</b> Forum am Skulpturplatz 2 Tel.: 02351/21900	<b>W-6750 Kaiserslautern</b> Friedrichstr. 32 Tel.: 0631/67411	<b>W-8360 Deggendorf</b> Hofgasse 5 Tel.: 0991/30376
<b>W-2000 Hamburg 13</b> Boim Schimp 21 Tel.: 040/438115	<b>W-3400 Göttingen</b> David Hilbert Str. 2 Tel.: 0531/46563	<b>W-4300 Mülheim</b> Dortmunder Str. 31 Tel.: 0208/202370	<b>W-5000 Köln 41</b> Gotteweg 149 Tel.: 0221/446499	<b>W-6300 Gießen</b> Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967	<b>W-6800 Mannheim</b> Jungbühl Str. 3 / Ecke Luisen- ring Str. 0671/707203	<b>W-8500 Nürnberg 30</b> Friedrichsenerstr. 37 Tel.: 091/467794
<b>W-2300 Kiel</b> Steuerstr. 18 Tel.: 0431/970046	<b>W-3500 Kassel</b> Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463	<b>W-4350 Recklinghausen</b> Dortmunder Str. 31 Tel.: 0208/625076	<b>W-5300 Bonn</b> Schießlings Weg 24 Tel.: 0228/625076	<b>W-6460 Friedberg</b> Kaiserstr. 201 Tel.: 06451/61917	<b>O-7033 Leipzig</b> Dresdenerstr. 17 Tel.: 0341/478781	<b>W-8700 Würzburg</b> Bergmeisergasse 2 Tel.: 0931/12290
<b>W-2400 Lübeck</b> Wakenitz Str. 7 Tel.: 0451/794245	<b>W-4000 Düsseldorf 30</b> Goethestr. 1 Tel.: 0211/4910187	<b>W-4500 Münster</b> Friedrichstr. 8 Tel.: 0251/783515	<b>W-5400 Koblenz</b> Markenbühlchen Weg 24 Tel.: 0261/21848	<b>W-5500 Trier</b> Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532	<b>W-7000 Stuttgart 40</b> Stettinburger Str. 45 Tel.: 0711/874087	<b>W-8900 Augsburg</b> Hein-Dittmer Str. 17 Tel.: 0821/581993
<b>W-2820 Bremen 71</b> Friedenstraße 54 Tel.: 0421/607404	<b>W-4040 Neuss</b> Hardenbergstr. 20 Tel.: 02131/278967	<b>W-4550 Rheine</b> Auf dem Tis 8 Tel.: 05971/2219	<b>W-5600 Wuppertal</b> Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118	<b>W-5700 Wiesbaden</b> Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444	<b>W-7500 Karlsruhe 1</b> Luisenring 5 Tel.: 0721/853360	<b>O-9100 Kempten</b> Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762
<b>W-2900 Oldenburg</b> Edewichter Land Str. 47 Tel.: 0441/501495	<b>W-4050 Mönchengladbach</b> Neuhaus Str. 210 Tel.: 02161/601556	<b>W-4500 Witten</b> Petersburg Weg 17 Tel.: 0541/386089	<b>W-5600 Wuppertal</b> Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118	<b>W-6600 Saarbrücken</b> Stangelstr. 8 Tel.: 0681/582271	<b>O-9100 Lindebach</b> Bismarckstr. 15 Tel.: 0921/478781	<b>O-9100 Lindebach</b> Bismarckstr. 15 Tel.: 0921/478781

**SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06**

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.



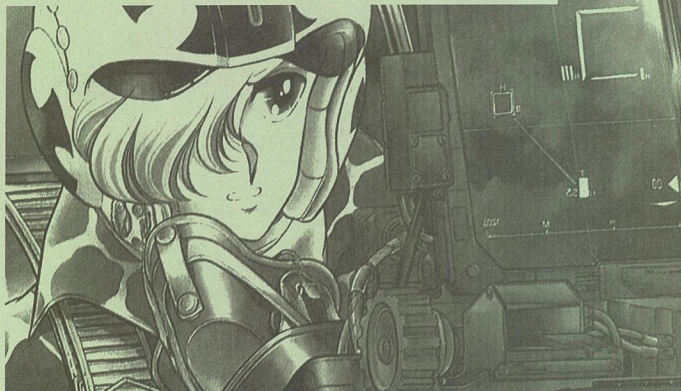








# POWER TIPS



## ZUM SAMMELN!

Heft  
1/93

### Power-Tips

#### Computerspieletips

Alle Tips auf einen Blick	94
Abandoned	94
Das Schwarze Auge	78
Heimdall	88
King's Quest 6 - Heir Today,	
Gone Tomorrow	82
Lotus 3	94
Planet's Edge	90
Premiere	78
Quest for Glory III	91
Rampart	78
Rex Nebular	87
Shadow of the Beast 3	98
The Dark Half	85
Troddlers	97
Zool	94

#### Videospieletips

Crystal Warriors	103
Euro Club Soccer	102
Galahad	102
Hook	104
Krusty's Super Funhouse	100
Lemmings	101
Super Soccer	102
Tazmania	102
Thunderstorm	102
Turtles in Time	100
Turtles in Time	101
Wonderdog	102

#### Clue-Book

Ultima 7, Teil 4	106
------------------	-----

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str.2  
8013 Haar bei München

## Rampart (MS-DOS)

Frustriert, daß die Klinge nicht fällt? Hier der optimale Hinweis für Sadisten. Seid Ihr im Mehrspielermodus und die Klinge klemmt, dann drückt schnell mehrmals auf Enter und wartet ab, was passiert. Samuel Collard aus Schwäbisch Hall hat's rausgefunden.

## Premiere (Amiga)

Wenn Ihr Core-Designs neuestes Werk durchspielen wollt, dann gebt einfach im Hauptscreen nach dem Vorrat das Wörtchen "SPARK-PLUGS" ein. Nun habt Ihr nicht nur Leben in Hülle und Fülle, sondern dürft Euch auch mit der Space-Taste in den nächsten Level beamen. Michael Siedlaczek aus Augsburg hat's für uns ausprobiert.

## Heimdall

Geht Euch die Puste aus? Kein Problem, wenn Ihr dem Ratschlag von Harald Knaus aus Gröbming folgt. Man drücke einfach die Tasten "Shift + Q" und schon ist man wieder auf dem Schiff. Diese Notbremse funktioniert übrigens an jeder Stelle im Spiel.

# TIP DES MONATS

## Das Schwarze Auge

Ein Kartensatz der Extraklasse erreichte uns von Ugo Orzinculo aus Buchholz. Da wir nicht alle Städtekarten in dieser Ausgabe unterbringen können, geht's nächsten Monat weiter.

Hallo Computer-Freaks



Alles wird teuer – haben wir uns gedacht und die Prämienpreise für unsere POWER-TIPS erst mal der allgemeinen Inflation angepaßt. Alles Wissenswerte findet Ihr rechts im Kasten. Die zweite Neuerung: Doc Bobo geht in Pension. Uns erscheint die jetzige Lösung nicht mehr ganz zeitgemäß. Ihr stellt Eure Fragen, wir veröffentlichen sie und drehen dann gemeinsam am Däumchen bis vielleicht eine Antwort kommt. In Zukunft werden wir Eure Fragen sammeln und aufmerksam auswerten. Immer wenn sich ein "Fragentrend" entwickelt, das heißt, mehrere Leute haben die gleichen Probleme, wird die POWER PLAY-Redaktion diese Fragen direkt beantworten. Zusätzlich werden wir in regelmäßigen Abständen eine aktualisierte Liste aller bisher veröffentlichten Tipps und Tricks abdrucken. Klemmt das Sprite oder ist das Dungeon zugemauert, dann genügt ein kurzer Blick und Ihr wißt, in welcher Ausgabe die Antwort steht. Wie immer sind uns natürlich weitere Verbesserungsvorschläge von Euch willkommen.

Wie immer sind uns natürlich weitere Verbesserungsvorschläge von Euch willkommen.

Volker

- T1 = Prisma Tempel
- T2 = Platz Tempel
- T3 = Prisma Tempel
- T4 = Taa Tempel
- T5 = Souffler Tempel

- A1 = Heiler Nera Mysterio
- A2 = Heiler Andra von Beldi
- A3 = Heiler Verlamas Bulter
- S1 = Schmiede Gorn Baromian
- S2 = Schmiede Wierach der Wüthige
- S3 = Schmiede Okeira Egladesteier
- S4 = Schmiede Gurling Sohn des Gardsch

- L1 = Kriegerladen Adas Gornbachs Grabsch
- L2 = Kriegerladen Arno Karchen
- L3 = Kriegerladen Tjolin Plegnade
- L4 = Kriegerladen Uppe von Alderhosen
- L5 = Kriegerladen Tordand Gardsch 111

- W1 = Wülfenladen Trella Sohn des Gardsch
- W2 = Wülfenladen Luchsf der Leka
- X1 = Kriegerladen Minna Mysterio



- Serske:
- R1 = Hafen Merske, Efferdan
- R2 = Kriegerpunkt Thorwal
- R3 = Kriegerpunkt Merske, Breida
- R4 = Taverna Wierwind
- G1 = Gashof Okeira
- S1 = Schmiede Luchsf Hagaron

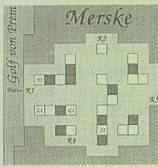
Haus ist verschlossen. Wollen Sie einbrechen?

Haus ist bewohnt.

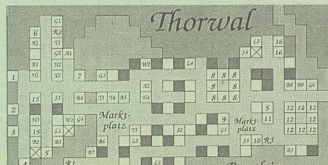
Legende

- Thorwal:
- R1 = Hafen Dren, Vornhag, Merske, Efferdan, Vornhag
  - R2 = Kriegerpunkt Vornhag
  - R3 = Kriegerpunkt Serske
  - R4 = Kriegerpunkt Fokertation Tjolia
  - 1 = Bürgermeister Hermann Trade
  - 2 = Wülfenladen
  - 3 = Hildgard-Turm
  - 4 = Akademie Alter Urdolch
  - 5 = Tarn
  - 6 = Schule der Heilkräfte
  - 7 = Bank
  - 8 = Orkwin der Windzwinger
  - 9 = Zeughaus
  - 10 = Wirt
  - 11 = Bekannter Krieger (Post, nicht in diesem Spiel)
  - 12 = Orkwin der Sturmrunder
  - 13 = Gashof (Schmiede)
  - 14 = Immunisation
  - 15 = Botschaft des Kriches, von Vornhag geschlossen
  - 16 = Tor (Gardsch 111)
  - G1 = Gashof Norkand
  - G2 = Gashof Hermann Karch
  - G3 = Gashof Zum Bräutigam Eber
  - G4 = Gashof Efferdan Trunk
  - G5 = Gashof Goldener Rat

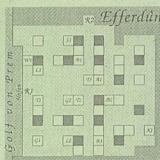
- G1 = Gashof An Entenbach
- H1 = Hotel Gashof Taverna
  - H2 = Hotel Vornhag
  - H3 = Hotel Goldener Apfel
  - H4 = Hotel Vornhag
  - H5 = Hotel Schwert und Zauberei
  - T1 = Taverna Zauberspiegel
  - T2 = Taverna Sturmrunder Krieger
  - T3 = Taverna Stelle Trepp
  - T4 = Taverna Glücklicher Zauberpferd
  - T5 = Taverna Vornhag Krieger
  - S6 = Taverna Der Letzte Held
  - S7 = Taverna Drachenschiff
  - S8 = Taverna Vornhag Müller
  - S9 = Taverna Krieger Mergen



- Merske:
- R1 = Hafen Thorwal, Efferdan, Serske
  - R2 = Kriegerpunkt Serske
  - R3 = Kriegerpunkt Kriegerland
  - R4 = Kriegerpunkt Efferdan
  - G1 = Gashof Seelick
  - S1 = Schmiede Gorn Karch
  - L1 = Kriegerladen Arno Droggen







#### Esferdün:

- R1 = Hagel-Merke, Thorwald, Senke  
R2 = Reispunkt Merke

- G1 = Gasthof Vörmann  
G2 = Gasthof Salzerstein Hof

- T1 = Taverna 'Adel's Zuchtstall'  
T2 = Taverna 'Finst und Wäcker'  
T3 = Taverna 'Käppin Meier'

- T1 = Esferd-Tempel  
T2 = Travia-Tempel  
T3 = Sumpf-Tempel

- A1 = Heiler Meier Meierdün

- S1 = Schmiede 'Kagow-Torffarm'

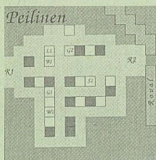
- W1 = Wäffendalen 'Halla-Mädder'

- L1 = Kämmerladen 'Arde-Hönding'  
L2 = Kämmerladen 'Körben von Salca'

- R2 = Kämmerladen 'Jokel der Schwärze'

#### Peilinen:

- R1 = Reispunkt Breida  
R2 = Reispunkt Krumm



#### Fährstation



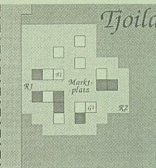
- G1 = Gasthof 'Bei Mälden'  
G2 = Gasthof 'Travia-Rah'  
T1 = Taverna 'Löwe und Eimer'

- T1 = Esferd-Tempel  
T2 = Travia-Tempel  
T3 = Sumpf-Tempel

- S1 = Schmiede 'Arde-Gardern'

- W1 = Wäffendalen 'Frenja-Mädder'

- L1 = Kämmerladen 'Travia-Abelun'



#### Fährstation Tjoila:

- R1 = Reispunkt Thorwald  
R2 = Reispunkt Tjoila  
R3 = Reispunkt Rukian

- G1 = Gasthof 'Zur Fähr'

#### Tjoila:

- R1 = Reispunkt Fährstation Tjoila  
R2 = Reispunkt Breida  
G1 = Gasthof 'Bei Mälden'  
T1 = Taverna 'Voller Humpen'

#### Rukian:

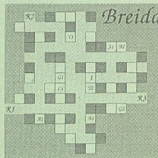
- R1 = Reispunkt Fährstation Tjoila  
R2 = Reispunkt Fährstation Angelhol

- G1 = Gasthof 'Rundum'

- T1 = Taverna 'Travian'

- T2 = Travia-Tempel

- S1 = Schmiede 'Björn Björn'



#### Breida:

- R1 = Reispunkt Senke  
R2 = Reispunkt Tjoila  
R3 = Reispunkt Peilinen

- I = Aggrum 'Björn-Björn'

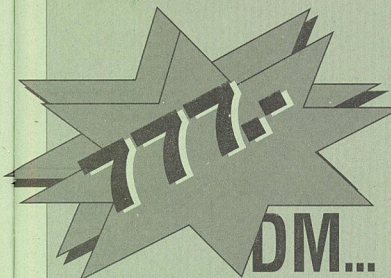
- G1 = Gasthof 'Wäffendalen'  
G2 = Gasthof 'Kön Thorwald'

- T1 = Taverna 'Gäddmärke'  
T2 = Taverna 'Zum Wilden Stier'

- T1 = Sumpf-Tempel  
T2 = Travia-Tempel

- A1 = Heiler 'Jus Krumm'

- S1 = Schmiede 'Torja Isakdottir'  
L1 = Kämmerladen 'Achse-Eisenhose'



...werden wir auch in Zukunft nicht verschenken. Dafür müßt Ihr Euch schon etwas anstrengen und einen sauberen Tip-des-Monats hinlegen.

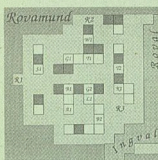
Alles wird teuer, die Löhne stagnieren, die Inflation galoppiert. Wenn schon die Politiker keine Lösung wissen, dann wollen wenigstens wir Euch etwas unter die Arme greifen und das angeschlagene Spielekonto aufpolstern. Aus diesem Grund werden wir ab dieser Ausgabe Eure Löhne drastisch erhöhen:

Unsere beiden 'Tips des Monats' werden ab sofort mit **777 MARK** belohnt. Egal ob Ihr also für Computer oder Konsolen in Aktion tretet, in jedem Fall sind die nächsten Spieleinkäufe gesichert. Natürlich gehen auch alle anderen veröffentlichten Einsendungen nicht leer aus, sondern werden wie bisher je nach Genauigkeit und Aufwand entlohnt. Für kleine Cheats gibt's bis zu 40 Mark, größere Einsendungen, Karten und Lösungen werden mit bis zu 777 Mark belohnt. In welchem Ausmaß sich Euer Konto füllt, hängt ganz alleine von der Qualität und Aktualität der Einsendungen ab. Eine Schritt-für-Schritt Lösung von *Maniac Mansion* mag aus nostalgischen Grün-

den ganz nett sein, hat aber z.B. keinerlei Chancen ein Tip des Monats zu werden.

## Spielregeln

Der Bessere gewinnt. Wer also seine Zeichnungen nicht mit Kugelschreiber auf gebrauchtem Butterbrotspapier ablieft, hat schon mal bessere Karten. Auch eine leserliche Handschrift oder Maschinentexte sind sehr willkommen bei unserer Schreib-Fee, die schließlich alle Texte in den Computer tippen muß. Wer über eine Textverarbeitung verfügt, schickt seine heißen Informationen am besten gleich auf Diskette an uns. Werdet nicht nervös, wenn die Lösungen nicht sofort erscheinen. Alle werden gelesen, archiviert und im Bedarfsfall verwendet. Wenn Ihr ganz sicher gehen wollt, dann ruft einfach montags in der Redaktion an. Wenn Ihr nicht auf Eure Kunstwerke verzichten möchtet, dann genügt ein kleiner Hinweis auf dem Brief und wir schicken alles nach getaner Arbeit an Euch zurück.



## Rovamund:

- R1 = Reisepunkt Mersky
- R2 = Reisepunkt Nordvest
- R3 = Reisepunkt Vellinen

- G1 = Gasthof 'Zeilhaus'
- G2 = Gasthof 'Grenzschutz'

- B1 = Taverne 'Immanig'
- B2 = Taverne 'Silberner Becher'

- T1 = Phex-Tempel
- T2 = Travia-Tempel

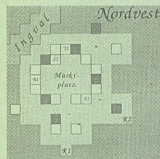
- A1 = Heiler 'Virunga Gelling'

- S1 = Schmiede 'Kivai Etsale'

- W1 = Waffeladen 'Hammus el Kabi'

- L1 = Kramladen 'Elgor von Krihn'

- K1 = Kräutlerladen 'Pordigo Raski'



## Nordvest:

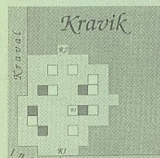
- R1 = Reisepunkt Rovamund
- R2 = Reisepunkt Kruvik

- B1 = Taverne 'Zum Kutter'

- T1 = Rindur-Tempel

- A1 = Heiler 'Bardo Bura'

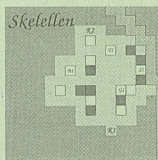
- S1 = Schmiede 'Kundrane von Seitz'



## Nordvest:

- R1 = Reisepunkt Nordvest
- R2 = Reisepunkt Skellen

- B1 = Taverne 'Eichenstumpf'



## Skefellen:

- R1 = Reisepunkt Kruvik
- R2 = Reisepunkt Phexaar

- G1 = Gasthof 'Letzte Rast'

- B1 = Taverne 'Orkischädel'

- T1 = Pexine-Tempel

- S1 = Schmiede 'Tavune Liefstodter'



## Vaermhag:

- R1 = Hafen: Thorval, Varnheim
- R2 = Reisepunkt Varnheim
- R3 = Reisepunkt Thorval

- G1 = Gasthof 'Zum Tempel'

- B1 = Taverne 'Kisteneisef'

- T1 = Rindur-Tempel

- A1 = Heiler 'Senda aus Thorval'

- S1 = Schmiede 'Der Salzcraner'

- L1 = Kramladen 'Tavune Fjokindottir'
- K1 = Kräutlerladen 'Mirk Groben'



## Varnheim:

- R1 = Hafen: Vaermhag, Lissdahl, Otzay, Thorval

- R2 = Reisepunkt Daxpora
- R3 = Reisepunkt Auplog
- R4 = Reisepunkt Vaermhag

- 1 = Elaine Wundenbeck

- G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim'
- G2 = Gasthof 'Kortils Bescheidene Hütte'

- B1 = Taverne 'Schwari und Schiff'
- B2 = Taverne 'Pellin'

- T1 = Travia-Tempel
- A1 = Heiler 'Hegus'

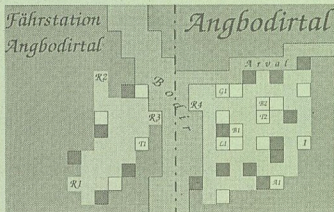
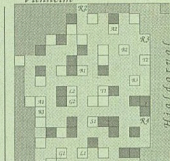
- S1 = Schmiede 'Einar Lindrisson'

- W1 = Waffeladen 'Frunja von Olpor'

- L1 = Kramladen 'Vandrad der Gerissen'
- L2 = Kramladen 'Olgarda Nordfahrer'

- K1 = Kräutlerladen 'Lindgard Kravensdottir'

## Vilnheim



## Angbodirtal:

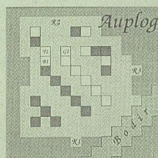
- R1 = Reisepunkt Kruvik
- R2 = Reisepunkt Auplog
- R3 = Reisepunkt Angbodirtal
- R4 = zur Fährstation Angbodirtal

- 1 = Born Phallason
- G1 = Gasthof 'Am Arval

- B1 = Taverne 'Wratenselke'
- B2 = Taverne 'Springender Lachs'

- T1 = Efferd-Tempel
- T2 = Frun-Tempel

- A1 = Heiler 'Ole Orsson'
- L1 = Kramladen
- L2 = 'Mogdin, Sohn des Herdin'



## Auplog:

- R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
- R2 = Reisepunkt Varnheim
- R3 = Reisepunkt Vilnheim

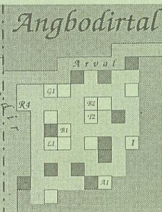
- G1 = Gasthof 'Weim Hagarnd'
- B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'

- T1 = Phex-Tempel

## Vilnheim:

- R1 = Reisepunkt Auplog
- R2 = Reisepunkt Oberorken
- R3 = Reisepunkt Phexaar
- R4 = Reisepunkt Bodon

- G1 = Gasthof 'Großer Bodir'
- G2 = Gasthof 'Glockenspiel'



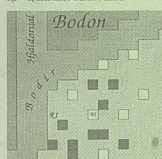
- B1 = Taverne 'Orkischädel'
- B2 = Taverne 'Ere und Agble'
- B3 = Taverne 'Alter Hölfer'

- T1 = Travia-Tempel
- T2 = Sausfir-Tempel

- A1 = Heiler 'Yama Nigunsdottir'
- A2 = Heiler 'Allgon der Elf'

- S1 = Schmiede 'Argo, Sohn des Almer'

- L1 = Kramladen 'Halla Liskjfsdottir'
- L2 = Kramladen 'Dure von Gudsandson'
- K1 = Kräutlerladen 'Mellon Meara'



## Bodon:

- R1 = Reisepunkt Vilnheim
- R2 = Taverne 'Zum frühlichen Ork'



## Oberorken:

- R1 = Reisepunkt Vilnheim
- R2 = Reisepunkt Fährstation
- R3 = Reisepunkt Einsteillette



- 1 = Dungeon  
G1 = Gaihof Weyras  
G2 = Gaihof Schwarzes Gold  
G3 = Gaihof Glücklicher Prospekt

- B1 = Taverne Ingerimus Feuer  
B2 = Taverne Varnas Othoff  
B3 = Taverne Am Bodfir  
B4 = Taverne Eisenfaust

- T1 = Ingerimus/Tempel  
T2 = Tracia/Tempel  
T3 = Ifrin/Tempel

- A1 = Heiler Meister Veridas  
A2 = Heiler Starkid Helsington

- S1 = Schmiede Kydon Getrosch  
S2 = Schmiede Rdar, Sohn des Gynfaln  
S3 = Schmiede Traxidan Jassdel

- W1 = Wiffenladen Marku, Sohn des Gynfaln  
W2 = Wiffenladen Korbwasch, Sohn des Kyrok

- L1 = Xamerladen Thure Oerisson  
L2 = Xamerladen Tardasch, Sohn des Gynfaln

- XJ = Xäuterladen Huija Zulu

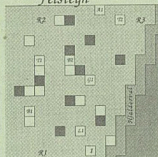
#### Felsteyn

- RJ = Reisepunkt Obereken  
R2 = Reisepunkt Orkanter  
R3 = Reisepunkt Einsteilsee

- 1 = Ideif Olgardson  
G1 = Gaihof Haldors Ruh

- B1 = Taverne Hågrimus Stube  
B2 = Taverne Drz und Steyn

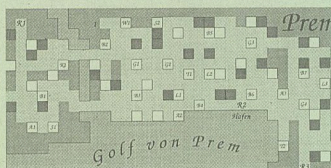
#### Felsteyn



- T1 = Ingerimus/Tempel  
T2 = Firin/Tempel  
A1 = Heiler Thordas  
L1 = Xamerladen Schläuer Maggar

#### Prem

- RJ = Reisepunkt Nord  
R2 = Hafen: Thordas, Hålsington, Marcin, Håfn, Skjal, Ragn, Korbwasch, Ottavie



- RJ = Reisepunkt Skjal  
B1 = Taverne Thordas  
B2 = Taverne Fortis  
B3 = Taverne Groggus  
B4 = Taverne Alle Wende  
B5 = Taverne Am Stein  
B6 = Taverne Heineker  
B7 = Taverne Hålsington

- G1 = Gaihof Prener Hof  
G2 = Gaihof Bei Vensk  
G3 = Gaihof Ottavien  
G4 = Gaihof Zur Truz

- T1 = Tracia/Tempel  
T2 = Sausful/Tempel  
T3 = Ragnid/Tempel  
A1 = Heiler Vega Ogonodottir  
A2 = Heiler Erik, Schölderbraken  
A3 = Heiler Thinnar Orä

- 1 = Dungeon: eine verlassene Mine  
S1 = Schmiede 'Der Starke Dorn'  
S2 = Schmiede Örgen Gundersen  
W1 = Wiffenladen Mern Jurgassvinn

- L1 = Xamerladen 'Storke von Gollbritz'  
L2 = Xamerladen 'Veo Norrison'  
L3 = Xamerladen 'Sausfuld Ragnardottir'

- XJ = Xäuterladen 'Der Einkeiger'



#### Phexgoer

- RJ = Reisepunkt Vånsheim  
R2 = Reisepunkt Einsteilsee  
R3 = Reisepunkt Groggus  
R4 = Reisepunkt Skjellen

- G1 = Gaihof Grauer Vogt  
G2 = Gaihof 'Der Starke Himmel'  
G3 = Gaihof Røst Milen

- B1 = Taverne 'Wilder Rader'  
B2 = Taverne 'Lamellen und Wölfe'  
B3 = Taverne 'Schneephahn'  
B4 = Taverne 'Am Großen Haus'  
B5 = Taverne 'Dickespetz'

- T1 = Terrine/Tempel  
T2 = Phex/Tempel  
A1 = Heiler Håfn Håfn (2x)

- 1 = Tempel (alle: Überfall)  
2 = Spielhaus

## d o n g l e w a r e

Wollten Sie nicht schon immer einmal nervenzerfetzende Abenteuer in äußerst fremdartigen und exotischen Landschaften bestehen?  
Nun, das können Sie jetzt und hier für nur

# 5 Mark

haben. Und zwar auf Diskette. Mit Oxyd, jenem legendären Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächtelangen Mäuserallys getrieben hat.

Begeben Sie sich also mit Ihrem Rechner auf die nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinth von Oxyd, lediglich mit einer Glasmurmel und ein paar zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.

Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um allerdings in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, empfiehlt es sich, das Oxyd-Buch hin und wieder zu Rate zu ziehen. Schlappé 60,- DM für viele viele nützliche Tips und Tricks und noch mehr Zauberprüche, um Oxyd einigermaßen unbeschadet durchstreifen zu können. Bestellen Sie sich noch heute Ihr persönliches Oxyd.

Oxyd ist ab 1. Oktober 92 lieferbar. Erhältlich im Fachhandel, über Public-Domain Versand oder direkt bei uns. Diskettenbestellung 5,- in Briefmarken, Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10,- Porto) oder per Verrechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:  
Dongleware Verlags GmbH  
Postfach 11 63  
W-6903 Neckargemünd  
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 13  
Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Vertrieb Schweiz:  
Bossant-Sort  
Postfach 51 46  
CH-4020 Emmenbrücke  
Telefon (0 41) 45 82 84  
Fax (0 41) 45 92 84

## Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

### Lösungsservice Berry & Strothe

#### DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- \* Ambrosius
- \* Fate-States of Dawn (DM 36,-)
- \* Lure of the Temples
- \* Dungeon Master
- \* Chaos strikes back
- \* Dragonlight
- \* Indiana Jones 3 + 4
- \* Rave of the Cosmic Forge
- \* WIZARDRY 7
- \* Legend
- \* Legend of Kyrania
- \* Monkey Island 1 + 2
- \* Ultima 5-7
- \* Ultima Underworld
- \* Prophecy of the Shadow
- \* Baldur's Tale 3

#### THE SUMMONING

Preise für Koll.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 77,- zzgl. Versandkosten, NH DM 10,-, Verk. VS DM 4,-, ab 3 Koll.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Koll.-Lösungen und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:  
**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

## AUSTRIA • AUSTRIA • AUSTRIA

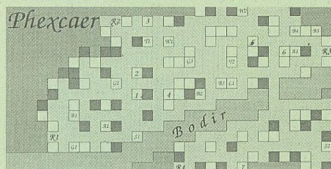
### ELEKTRONIK-LAND®

Gameboy	65 1290,-	GB-Koffer	65 349,-
Isidho	65 299,-	Licht und Lupe	65 249,-
Super Mario Land	65 399,-	Sega Mega Drive 15 Bit	65 1990,-
Terminator II	65 499,-	Cass. für Mega Drive z.B.: Isidho	65 490,-
Simsons	65 499,-	EA EISHOCKEY	65 790,-
Game Pouch-Tasche	65 199,-	Saga Game Gear	65 1990,-
		Cass. für Game Gear:	65 499,-
		SPIDERMAN	65 299,-
		Tasche für Game Gear	65 2490,-
		Super Famicon	65 2490,-
		Cassette für NES	65 490,-
		z.B.: Super Pengo, 10 versch.	65 490,-

★ Für Händler Exportpreise ★

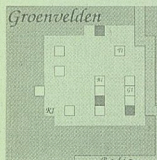
**ALT GmbH**

Favoriteiten Str. 88  
1040 Wien  
Tel. 0222/5042173



- 3 = Falle (wie Punkt 1)  
4 = Alter Mann (Informationen)  
5 = Bordell (Informationen)  
6 = Stadthaus (Archiv)  
7 = Fuhrhof (Post)

- S1 = Schmiede 'Mark Derodon'  
S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbald'  
W1 = Waffenschmied 'Walden Hensch'  
W2 = Waffenschmied 'Kegeln Rausch'  
L1 = Kramladen 'Halsen Ferde'  
L2 = Kramladen 'Meister Hainemann'

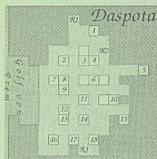


## Groenvelden:

R1 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Sicherer Hafen'  
B1 = Taverne 'Bodo Schenk'

T1 = Perrone/Tempel

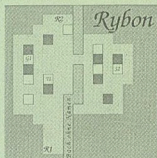


## Daspota:

R1 = Reisepunkt Ostsee  
R2 = Reisepunkt Rybon  
R3 = Reisepunkt Varnheim

- 1 = Wäschhaus  
2 = Taverne 'Grünes Hofessen'  
3 = Bordell 'Samsa'  
4 = Taverne 'Halsen-Hugo'  
5 = Haus der Knappe  
6 = Bismarck  
7 = Fischer (Schiffbau)  
8 = Gasthaus 'Letzte Ruh'  
9 = Bordell 'Liebesgüster'  
10 = Lagerhaus  
11 = Taverne 'Zum Holzeisen'  
12 = Segelmacher  
13 = Spielhaus

- 14 = Bratenprügelei  
15 = Waffenschmied  
16 = Alter Mann  
17 = Schmied  
18 = Wäsch



## Rybon:

R1 = Reisepunkt Daspota  
R2 = Reisepunkt Thun

G1 = Gasthof 'Am Hafen'  
T1 = Taverne/Tempel

S1 = Schmiede 'Birn Bolter'

Wer auf den Geschmack gekommen ist, muß bis zum nächsten Monat warten.

## King's Quest 6 – Heir Today, Gone Tomorrow

Chris Adam, Astrid und Peter aus München sind die Schnellsten. Auf verschlungenen Wegen fanden sie das Reisetegebuch von Prinz Alexander und leiteten es gleich an uns weiter.

Hallo, ich bin Alexander, Prinz von Daventry. Ihr kennt mich gewiß noch. Doch halt; wo bin ich hier? Dies muß wohl der Strand der Green Isle sein. Aber wir werden ja sehen. ...

Ich nehme aus der Kiste unter der Planke die Münze und aus dem Sand meinen Siegelring. Dann gehe ich ins Dorf. Ich spreche mit dem Lampentröder und betrete den Händlerladen. Dem Händler zeige ich den Ring und tausche die Münze gegen die Nachtigall. Beim Verlassen

nehme ich mir noch ein Minzbonbon. Ich weiß nun, daß ich auf der Isle of the Crown, im Land der Green Isle bin, was mich ungemein beruhigt. Im Buchladen finde ich beim Eingang ein Buch auf einem Tisch und im Regal fällt aus dem Gedichtband ein Liebesvers, den ich aufhebe. Ich spreche mit dem Buchhändler und gehe dann zum Fährmann, halte einen Smalltalk und nehme die Hasenpfote mit. Jetzt kann ich im Händlerladen meinen Ring gegen die Karte tauschen.

## Isle of Wonder

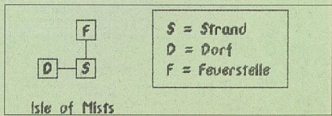
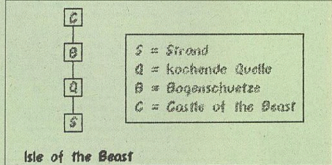
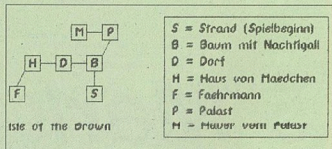
Am Strand beame ich mich mit der Karte auf die Isle of Wonder. Ich lese der Auster aus dem Buch vor und schnappe mir die Perle. Dann angele ich noch den unvollständigen Satz aus dem Wasser. Nun tausche ich beim Händler die Perle gegen den Siegelring. Im Buchladen spreche ich mit Jollo - der Mann im Stuhl - und zeige ihm den Ring. Im Trog auf der Straße finde ich eine Unsichtbarkeitstinte. Nachdem mich die Wachen vom Schloß nicht hineinlassen, erzwinge ich mir mit meinem Ring eine Audience beim Vizir. Bei der Abzweigung sitzt auf dem Baum eine Nachtigall mit der ich mich, über die mechani-

sche Nachtigall, anfreunde. Gebe ich ihr den Siegelring bringt sie mir ein Haarband und wenn ich ihr das Gedicht gebe, bekomme ich noch einen Brief von Cassima.

## Isle of Sacred Mountain

Auf der Isle of Sacred Mountain nehme ich die Feder und die Blume. Will ich auf der Isle of Wonder nun das Landesinnere erforschen, tauchen fünf Zwerge auf, denen ich mit Hilfe der Blume, der Nachtigall, des Minzbonbons, der Hasenpfote und der Unsichtbarkeitstinte meine Herkunft verschleierte. Im Händlerladen tausche ich die Nachtigall gegen die Flöte und im Buchladen versuche ich das Buch auf der Theke zu bekommen, worauf ich erfahre, daß der Händler es nur gegen ein wirklich seltenes Buch tauscht. Auf der Isle of Wonder gehe ich zum Bücherberg, um solch ein Buch zu finden. Der Wurm fordert jedoch eine Gegenleistung. Betrachte ich das Spinnennetz sehe ich einen Faden. Ich ziehe daran und nehme mir den Papierschnepper. Auf dem Weg zum Loch-in-der-Wand nehme ich ferner vom Baum im Sumpf eine Milchflasche mit.

Ich nehme die verrottete Tomate und spiele den Sonnenblumen auf der Flöte vor.

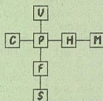






Isle of Wonder

- S = Strand  
B = Buecherberg  
M = Morast (Sumpf)  
G = Garten (Baby-Tranen)  
C = Chessland



Isle of the Sacred Mountain

- S = Strand  
F = Festwand mit Raetseln  
P = Plateau  
H = Hoehle  
M = Minzblatt  
C = Catacomben  
U = Stadt der Vogelmenschen

woraufhin ich das Loch-in-der-Wand fangen kann. Durch das Tor gelange ich ins Schachbrettland. Die Wachen lassen mich nicht vorbei, doch die rote Königin läßt ihren Schal fallen, den ich aufhebe. Wieder durch das Tor und einen Eiskopf-Salat geflüpft, gebe ich mich schnurstracks auf die Isle of the Beast. In die kochenden Quellen werfe ich den Eiskopf-Salat. Dann gehe ich hindurch und nehme die Lampe. Beim Bogenschützen finde ich einen Ziegelstein. Am Strand spreche ich mit dem kleinen grünen Wesen und gebe ihm den unvollendeten Satz, worauf dieses mit mir geht.

#### Hallo Wurm

Auf der Isle of Wonder bringe ich dem Wurm das kleine Wesen - sein Kind - und erhalte das seltene Buch. Dieses bringe ich sogleich dem Buchhändler und erhalte das Zauberbuch. Ich sehe mir die drei darin enthaltenen Zaubersprüche an, um mich auf die Suche nach den noch fehlenden Gegenständen zu machen. Also tausche ich die Flöte gegen die Zunderdose und gehe zur Isle of the Scared Mountain. Dort sehe ich mir die Hieroglyphen in der Felswand genauer an. Die Lösung des Rätsels findet Ihr im Handbuch. Jetzt treten Treppen aus der Felswand, welche ich erklimme. Ich muß noch vier weitere Rätsel lösen um endlich aufs Plateau zu gelangen. Alle Lösungen oder Hinweise findet Ihr im Handbuch.

1. Rästel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten das Wort RISE zu lesen ist.

2. Rästel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für das Wort SOAR ein.

3. Rästel: Numeriert Ihr die Kreise von links nach rechts mit 1 bis 4, müßt Ihr folgende Kreise anklicken: 4, 1 und 2.

4. Rästel: Ihr gebt die entsprechenden Symbole für die Buchstaben D, O, Q und G ein.

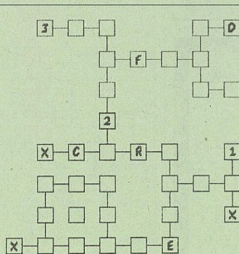
5. Rästel: Ihr markiert in jedem Wort einen Buchstaben, so daß von oben nach unten "ASCEND" zu lesen ist.

Auf dem Plateau spreche ich mit der alten Frau - in Wahrheit wieder einmal der Djinn. Sobald sie verschwunden ist, krieche ich in die Höhle neben dem Beerenbusch. In dieser mache ich mit der Zunderdose Licht und krieche in die nächste Höhle. Dort pflücke ich neben dem Felsfenster ein Minzblatt und gehe zurück ins Freie. Folge ich dem Weg ins Inselinnere, werde ich den Herr-

schern der Insel vorgeführt und erhalte die Aufgabe, ihre Tochter zu befreien. Ich darf die Insel jedoch noch einmal verlassen um mich vorzubereiten. Auf der Isle of Wonder finde ich auf dem Tisch vor der Wand eine Teetasse, die ich im Sumpf mit Schlamm auffüllen will. Und nachdem ich mit den beiden Streithähnen ausgiebig diskutiert habe, gebe ich dem Bump-on-a-log die Tomate. Nach der Schlammschlächt komme nun auch ich zu meiner, mit Schlamm gefüllten, Tasse.

#### Im Labyrinth

Wieder auf der Isle of Scared Mountain steige ich die Treppen hinauf wo ich ins Labyrinth gesperrt werde. Ich hole, aus den entsprechenden Räumen auf der Karte, den Totenkopf, das Schild und die zwei Goldmünzen. Den Mosaikboden überquere ich wie auf der Karte ersichtlich. Anschließend betrete ich den Fallenraum, wo ich den Ziegelstein in den Mechanismus werfe und den Raum verlasse. Im unteren Teil des Labyrinths begebe ich mich in Raum M, lege schnell das Loch-in-der-Wand auf die, der Tür gegenüberliegende, Wand und sehe hindurch. Dann gehe ich in den Wandteppichraum und hebe den Wandteppich beiseite und siehe da eine Geheimtür öffnet sich, durch die ich schleiche. Ich trete in den Raum und kann nun mit dem Schal den Minotaur seinem Schicksal "übergeben". Nachdem ich die Prinzessin von ihren Fesseln befreit habe, wartet nun, als Dank, ein Besuch beim heiligen Orakel, von welchem ich wichtige Informationen und ein geheiligtes Wasserfläschchen erhalte.



Minotaur-Labyrinth Ebene 1

- E = Eingang  
R = Raum ohne Boden (Tod)  
X = Raetsel-Raum  
F = Fallen-Raum  
C = falsche Caestra (Djinn)  
D = Durchgang zu Ebene 2  
1 = Totenkopf  
2 = Schild  
3 = Goldmuenzen  
  
M = Minotaur  
W = Wandteppich  
G = Geheimraum des Minotaur



**H O T L I N E**  
**052 21/27 05 95**  
**Fax 052 21/27 05 95**

[illegible]

**Wir führen auch Spiele für das  
Sega Mega Drive**

**M. Bender-Damaschkestr. 1 · 49 Herford**  
Versand (Nachnahme) zzgl. 8,50 DM  
- Irrtum u. Preisänderungen vorbehalten -

## GRAF-SOFTWARE

## **Spiele Vermietung und Verkauf für**

AMIGA • PC • SEGA • MEGA-DRIVE • SUPER NES

Jetzt viele Verkaufsspiele für Amiga + PC  
reduziert! (kein Versand!)

8900 AUGSBURG, Humboldtstr. 2

(Lechhausen beim Schlöble) Tel.: 0821/719563

Öffnungszeiten: Di.-Fr. 14.00-18.30 Uhr, Sa. 11.00-14.00 Uhr

## Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

**Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!**

## KSK - Schöneich

**Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1**

Tel. 04 31/55 56 02 • Fax: 04 31/55 56 04

*Spieler sand*

Philipp Pfitzenmaier

NEU !!

## Computerspiele

	PC	AMIGA
BILL'S TOMATOR GAME		69,90 *
DARK HALF	79,90 *	
DER PATRIIZER II	79,90	
DR. SCHNAPPE ANGE dt.	79,90	69,90 *
FALCON 3.0 dt.	95,90	
HANSHI TUNG JET	89,90 *	
HEXIMA dt.	79,90	79,90
KING'S QUEST 6 engl.	79,90	
LEGEND OF KEXPANIA dt.	79,90	73,90 *
LEGEND OF VALOR dt.	83,90	73,90 *
MONTIS	99,90	
MURPHY ISLAND 2 dt.	79,90	79,90
EMPAET	69,90	59,90
REX NUGULAR	89,90	
SHREKLOCK HOLMES dt.	89,90 *	
STRIKE COMMANDER	89,90 *	
ULTIMA 7 DATA DISK	49,90	
WAXWORKS dt.	69,90 *	69,90 *
WIZARDRY 7 engl.	79,90	

\* Bei Druck noch nicht lieferbar

## Brett/Rollenspiele

Shadowrun 2nd Ed. Softcover engl.	54.-
Tage des Namenlosen (DEA-Abent.)	15.-
DEA Abenteuer Basis-Spiel	34.-

Preislisten gegen  
2 DM  
in Briefmarken

in Briefmarken  
Versand per NN + 9,-DM (Porto+Verp.)

Erbsaarienderstr. 21 \* 8038 Gröbenzell

Telefon 08142-54670

Fax 08142-9927

**powertips**

weißen Rose und dem kostbaren Ring überrede mit mir zu kommen.

Glücklich vereint schreiten beide von dannen und ich bin um einen Spiegel und ein paar Frauenkleider reicher. Jetzt schütte ich das heilige Wasser und anschließend etwas Springbrunnenwasser in die Jägerlampe und klicke mit der Lampe auf das Zauberbuch, blättere bis zum "Regenzauber" und spreche ihn aus (cast). Auf dem Weg zur Isle of the Crown, pflücke ich noch eine weiße Rose, die ich dann der Nachtigall gebe.

## Die Feuerprobe

Dann gehe ich erneut auf die Isle of the Mist und bestehe die Feuerprobe. Ich fülle den Totenkopf mit der heißen Kohle, untersuche das Haarband und gebe das Haar und das Ei hinzu. Auf der Isle of the Crown tausche ich beim Lampentrödl die Lampe gegen eine neue – die zweite von rechts. Endlich kann ich auf die Isle of Scared Mountain zurückkehren und auf dem Plateau den Zauberspruch "Nachtgeschöpfe bezaubern" auf das Pegasus anwenden.

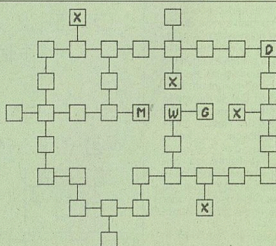
## Im Land der Toten

Im Land der Toten spreche ich mit dem Geisterpärchen, ohne mich jedoch von anderen Geistern berühren zu lassen. Die Eltern Cassimas raten mir mit dem Lord der Unterwelt zu sprechen und geben mir deshalb ein Ticket. Auf dem Weg zum Tor der Unterwelt treffe ich einen weiblichen Geist, der sein Junges sucht. Ich verspreche ihr ihn zu suchen und erhalte ein Taschentuch. Vor dem Tor zur Unterwelt spiele ich auf dem Xylophon, worauf

hin das Skelett seinen Schlüssel fallenläßt, den ich natürlich aufhebe. Dann gebe ich mein Ticket ab und betrete die Katakomben. Den Toten rechts entledige ich seines Handschuhs und beim Fährmann fülle ich die Teetasse im Fluß Styx auf. Den Fährmann bezahle ich mit den Münzen, um mich ans andere Ufer zu bringen. Um die Tür zu passieren, muß ich sie berühren, sie ansprechen und das Rätsel lösen (LOVE). Dann stehe ich dem Lord der Unterwelt gegenüber.

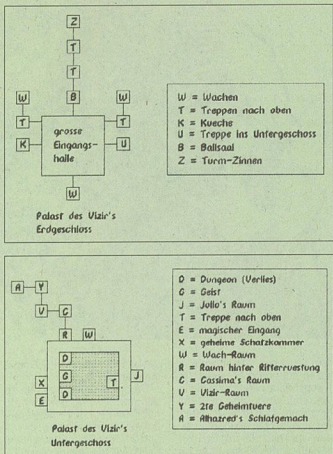
Mutig werfe ich ihm den Handhuch, als Herausforderung, ins Gesicht und zeige ihm dann den Spiegel. Gerührt läßt er mich und Cassimas Eltern gehen. Auf der Isle of the Crown gehe ich zum Händler und trinke vor den Augen des Djinns den Gifttrank; dann tausche ich die Zunderdose gegen den Pinsel und beuge mich zum Schloß. Seitlich bei der Schloßmauer rühre ich mit der Feder in der Tasse, male mit dem Pinsel die Schloßwand an und wende den letzten Zauberspruch 'Malen' an (Zauberbuch auf gemalte Tür). Dann kann ich das Schloß betreten. Ich gehe zuerst zu Jollo, gebe ihm die neue Lampe, worauf dieser sich davonstiehlt sie auszutauschen. Ich gehe zu dem kleinen Geist im Verlies und gebe ihm das Taschentuch.

Dann folge ich dem Rat des Jungen, gehe zur Rüstung, betätige den Arm und siehe da: Eine Geheimtür. Hinter der



Minotaur-Labucioth Ebene 2





Türe schaue ich durch das Loch in der Wand und gehe die Treppe hinauf. Auch hier sehe ich durch das Loch und gebe Cassima den Dolch. Ich folge dem Gang links und sehe durch das Loch. Am Ende des Ganges ist links eine Geheimtür, die ich betrete. In Vizirs Schlafzimmer öffne ich mit dem Schlüssel die Truhe und nehme den Brief, öffne die Eifenbenschaltulle und begutachte die Papiere.

Mit dem Paßwort gehe ich zur Schatzkammer, spreche die Tür an und nach Eingabe von ALIZEBU öffnet sich diese. In der Schatzkammer hebe ich die Drapierung vom Tisch, sehe mir alle Gegenstände an und erkenne die wahre Natur des Vizirs. Als ich den Raum verlasse, höre ich den Hochzeitsmarsch. Folglich eile ich die Treppe hinauf, um die Trauung zu verhindern. Selbst den Hundehauptmann kann ich, mittels dem Dokument des Vizirs, überzeugen. Wir betreten den Hochzeitssaal und ich rufe Cassima zu, dieser Farce ein Ende zu machen. Als auch noch Cassimas Eltern auf der Bildfläche erscheinen, entpuppt sich die Prinzessin als Djinn. Der Vizir flüchtet, ich folge ihm und auf den Turmzinnen gibt es den langersehnten Show-down. Jollo wirft mir die Lampe

zu, ich benutze sie auf den Djinn, der Vizir greift mich an, ich schnappe mir das Schwert von der Wand, greife ihn damit an und kurz bevor er mich töten kann, bekomme ich Hilfe, um doch noch über den Vizir zu triumphieren.

## The Dark Half

Stefan Delbrügge aus Zittau liefert die Komplettlösung für Capstones nicht allzu schweren Adventure. Damit dürften alle absoluten Abenteuerlinge keine Probleme mehr haben.

### Tag 1:

Am ersten Tag steht der gute alte Thad auf dem Friedhof seiner Heimatstadt und staunt über das offene Grab seines zweiten Ichs George. Er begibt sich zum Friedhofsgärtner und fragt ihn, ob er ihm nicht die Hütte aufmachen kann (3). In der Hütte nimmt er sich das Seil und die Taschenlampe und macht sich auf den Weg zur Straße. Dort liegt die Leiche von Homer, dem Photographen. Er durchsucht Homer und findet seine Kamera, nimmt die Kamera an sich und öffnet sie sofort. Heraus kommt ein Film, was denn eigentlich sonst?

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

1689, komplett deutsch	75,30	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Arbus A 320, komplett deutsch	99,00	MAD TV - Datensatz, kompl. deutsch	28,00
Archer McLean's Pool, Anth. deutsch	59,00	Megafonts, Anth. deutsch	69,00
Archie of Empire, deutsch	89,00	MT-Tape Player, Anth. deutsch	79,50
Aquatic Games, Anth. dt.	59,00	Might & Magic II, komplett deutsch	74,50
AMOS, komplett deutsch	105,00	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
AMOS Professional	129,50	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,00
BAT II, komplett deutsch	81,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	64,00
Burnt Island - 1st Data disk dt.	74,50/84,50	Police Quest I, Anth. deutsch	61,50
Bundesliga Manager prof. Ltd. Edition	85,00	Polioher, komplett deutsch	75,50
Castar, Handbuch deutsch	64,00	Perfect General, deutsch	67,00
Campaign, komplett deutsch	64,00	Pirates, Handbuch deutsch	57,00
Castle of Dr. Brain, komplett deutsch	69,00	Prophet Fantasies, Anth. deutsch	61,50
Civilization, komplett deutsch	82,50	Police Quest II, komplett deutsch	69,00
Combat Classics, (F151/6887) Yank. j dt.	64,00	Populous 2 incl. Challenge, dt.	75,50
Curse of Enchantia, deutsch Vers.	89,00	Populous II Challenge (Outdusk)	35,00
Cyrios, Anleitung deutsch	64,00	Practical, Handbuch deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Dungeon Master m. Chaos Sir Back, dt.	64,00	Realtime Tycoon, kompl. deutsch 1 MB	69,00
Elvira I, komplett deutsch 1 MB	61,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	69,00
Eye of the Beholder I, kompl. dt.	85,00	Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
For & Co. Anleitung deutsch	64,00	Rome, Handbuch deutsch	67,50
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	Sensible Soccer 1.1, Anth. deutsch	55,00
Gunsling 2000, Handbuch deutsch	82,50	Silent Service 1 MB, Handb. dt.	73,50
Heureka, komplett deutsch	89,00	Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	75,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Humans, komplett deutsch	64,00	Space Shuttle, komplett deutsch	84,00
Kaiser, Comp. u. Briefings, kompl. dt.	99,00	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Indiana Jones IV, komplett dt.	85,00	St. Thomas, Anth. deutsch	74,50
Kings Quest VSpace Quest IV, I, Larry II, kompl. deutsch, Sonderl. incl. Vornat	39,00	Troddlers, Anth. deutsch	59,00
Larry V, komplett deutsch	69,00	Ultima IV, Anleitung deutsch	71,50
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	89,00	Ultima V, Field of Gossip, Anth. dt.	89,00
Legend of Valor, deutsch	75,50	Wind Challenge, Anth. deutsch	69,00
Lemmings DOUBLE-PACK Anth. deutsch	57,00	Winter Challenge, Anth. deutsch	75,50
Lost Turtles Challenge I, Anth. dt.	64,00	Wink, Anleitung deutsch	64,00
Lure of the Temptress, kompl. dt.	64,00	X-Copy Tools, kompl. deutsch	67,00
		X-Copy Tools (new Vers.), m. Hardware	86,50

## MS-DOS

1689, komplett deutsch	89,00	Microprose Golf, Anleitung deutsch	87,50
A-Train, komplett deutsch	95,00	Nigel Mansell's, Handbuch deutsch	69,00
Acies of the Pacific (386)	79,50	Patroler, komplett deutsch	89,00
Acies of the Pacific, Handbuch deutsch	53,00	Police Quest I, Win95, kompl. deutsch	73,50
Arbus A 320, komplett deutsch (386)	99,00	Police Quest II, VGA, kompl. dt.	73,50
Archie in the Dark, kompl. deutsch	95,00	Quest for Glory III	79,50
Archer McLean's Pool, Handbuch deutsch	59,00	Railroad Tycoon, kompl. deutsch	94,50
Ashes of Empire, kompl. deutsch	89,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
A.T.C., Handbuch deutsch	69,00	Reel Bar, Anth. deutsch VGA	75,50
ATP, deutsch Version	112,50	Rome, Anleitung deutsch	79,50
B.A.T. I, kompl. deutsch	89,00	Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
Battle Hawk - 3rd Data, kompl. dt.	89,00/94,50	SE 162 u. 20 335 for 20W1T	39,00
Bundesliga Manager prof. Ltd. Edition	85,00	Shogun, Anth. deutsch	89,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Silent Service II, kompl. deutsch	82,50
Campaign, kompl. deutsch	75,50	Sim Ant, kompl. deutsch	88,50
Carriars at War, deutsch	69,00	Sim Earth, kompl. deutsch	85,00
Casuar, Handbuch deutsch	69,00	Sim Life, deutsch	89,00
Chaoswar 2000 (auch Windows-Vers.)	79,50	St. Thomas, Anth. dt.	74,50
Civilization, kompl. deutsch	82,50	Space Quest IV VGA, kompl. deutsch	79,50
Commander	94,50	Spellcasting 301	69,00
Conquest of the Longbow, kompl. dt.	79,50	Spellcheck, Handbuch deutsch	89,00
Curse of Enchantia, deutsch	89,00	St. Thomas, Anth. dt.	74,50
Dark Seed, kompl. deutsch	89,00	Star Trek, Handbuch deutsch	89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,00	Star Trek 25th Ann., kompl. deutsch	75,50
Elvira I, kompl. deutsch	61,50	Strike Commander, Handbuch dt.	89,00
Eye of the Beholder I und II, kompl. dt.	85,00	Strik Comm, Speech Pack	49,00
F15 II, Handbuch deutsch	89,00	Summer Challenge, Anth. deutsch	69,00
F16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	99,00	Star Force, Handbuch deutsch	89,00
F16 Falcon 3.0 Mission Disk	64,00	The Legacy, Handbuch deutsch	95,00
Scenery Deutsch, F16 4.0 t. u. Des.	59,00	Tractor for Windows	79,50
Dr. Kasten/Rüger/Münch	84,50	Ultima VII, kompl. deutsch (386)	129,00
- Grand Canyon (Mallard)	49,00	Ultima VII Teil 2, Anth. dt.	89,00
- Iowa u. Tahiti (Mallard)	49,00	Ultima Underworld, Anth. dt. (386)	79,50
- Sound & Graphics Upgrade	89,00	Warcraft, kompl. deutsch	69,00
Game of Life, kompl. deutsch	74,50	Wing Commander II, kompl. deutsch	95,00
Grand Prix Unlimited, Handb. dt.	79,50	Wing Commander II, Speech Pack, englisch	39,00
Grand Prix Championship	69,00	Wing II Operation Disk I und II	99,00
Gunsling 2000, Handbuch deutsch	99,00	Wing Commander II, 2nd Edition	89,00
Gunsling 2000 Mission Disk, Anth. dt.	64,00	Wintert 7 (Nur MS-DOS)	69,00
Harrier Jump, Anth. Handbuch deutsch	89,00	Eliminator-Game-Card (50 MHz)	64,50
History Line, kompl. deutsch	89,00	Thriller Master II, Anth. deutsch	84,50
Indiana Jones II, VGA-Tour, kompl. dt.	89,00	Thriller Master 2.0 u. Windows 3.1	175,00
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	99,00	Thunderbolt 2.0 mit Wapen Card I	175,00
KGB, Anth. deutsch	74,50	Soundblaster 16 m. Wind. 2.1 Treib.	345,00
Kings Quest VGA, kompl. deutsch	85,00	Soundblaster 16 m. Wind. 2.1 Treib.	498,00
Kings Quest V, kompl. deutsch	79,50	(Soundbl. nur Original-Create Technology)	
Larry V, VGA, kompl. deutsch	79,50	CD-ROM Eco Card	86,00
Laser Squad, kompl. deutsch	95,00	CD-ROM Kings Quest I	89,00
Laura Bow II, kompl. deutsch	79,50	CD-ROM Laura Bow II	89,00
Laura Bow III, kompl. deutsch	67,40	CD-ROM Monkey Island I kompl. deutsch	79,50
Links 386er, Handbuch deutsch	89,00	CD-ROM Monkey Island II kompl. deutsch	89,00
Patrol, Handbuch deutsch	75,50	CD-ROM Secret Weapons inkl. Miss. D.	105,00
Legend of Valor, deutsch	75,50	CD-ROM Space Quest I	89,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	89,00	CD-ROM U. Underworld I, Wing C. II	89,00
Legend of the Temptress, kompl. dt.	64,00	CD-ROM Wing C. II m. Speech u. Op.-Disk	98,00
MT: Patrol, Handbuch deutsch	94,50		
Megamania, kompl. deutsch	85,50		
Might & Magic IV	79,50		
Monkey Island I, kompl. deutsch VGA	89,50		
Monkey Island II, VGA, kompl. dt.	89,00		

= = Bei Drucklegung noch n. lieferbar  
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps).

VORKASSE 6,- + UPS-NACHNAME 13,- + POST-NACHNAME 9,-

Rufen Sie uns an:

0 2103-4 20 88 oder 02103/42088/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

So, jetzt weiter auf Schusters Rappen in die Stadt. Dort als erstes in das Restaurant. Hier auf keinen Fall von der unfreundlichen Bedienung verschrecken lassen. Man nimmt sich das auf dem hinteren Tisch stehende Glas und verzieht sich wieder. Nun wendet sich Thad eine Tür weiter und geht in die Kneipe, wo er sich den Bierkrug vom Tresen holt und diesen Ort der Versuchung verläßt. Jetzt hält sich Thad rechts, bis er den Truck in Sichtweite hat, öffnet die Kabine und nimmt sich die Zigarettenskippen, die blutige Whiskeybottle und den Aschenbecher. Nun aber schnell nach Hause, wo Liz sicherlich schon ungeduldig wartet.

Dort angekommen, wird erstmal das Buch eingesackt, die Pflanze am Telefon hochgehoben und der darunterliegenden Schlüssellücke genommen. Mit diesem wird Liz' neuer Schrank geöffnet und die Pistole entnommen. Jetzt ab ins Schlafzimmer, wo man sich aus der Schublade ein neues Hemd holt und es anzieht. Dann öffnet man die Kleiderkammer und packt die Whiskeyflasche und den Schlüssel hinein. Das muß jetzt aber für den ersten Tag reichen! Man benutzt die Lampe und legt sich schlafen.

## Tag 2:

Nach überstandenen Alpträumen erwartet einen gleich die Polizei zum Verhör. Mit den Antworten (1/2/3/2/1) sollte Thad das Verhör aber schadlos überstehen. Ist die Polizei wieder verschwunden, drückt Thad einmal gegen das Bücherregal und siehe da: Ein geheimer Schreibraum von Thad offenbart sich dem geneigten Spieler.

Im Raum schließt man zuerst die Türwand und nimmt das Papier aus dem Mülleimer, holt schnell die Pistole aus der Kammer und bricht in die Stadt auf. Thad marschiert sofort in den Photoshop und gibt den Film dem Verkäufer. Danach geht er wieder ins Restaurant, wo er heute etwas freundlicher bedient wird. Er zieht einmal am Sitzkissen in seiner Nische und findet ein Feuerzeug und drei Quarters. Dann setzt er sich hin und zündet sich mit dem Feuerzeug einen von seinen Stummeln an. Hat er das getan, nimmt man den Stift und bringt ein paar nette Zeilen zu Papier.

Mal hören, was der Barbier so weiß; man sollte mit ihm sprechen (3). Jetzt macht er sich auf zu Freds Apartment, das sich ein wenig weiter die Straße herunter befindet. Vor



dem Haus hebt er den Papierfetzen auf und geht hinein. Im Treppenhaus nimmt er sich die Tränengasdose und geht ins Apartment. Dort findet er natürlich eine Leiche, aber so abgeklärt wie Thad nun mal ist, hebt er einfach das Kissen auf und öffnet die Kammer.

Den großen Hund setzt er mit einem gezielten Schuß Tränengas außer Gefecht. Jetzt leuchtet er die Kammer mit der Taschenlampe aus und benutzt das Kissen mit der Pistole. Aus der nun offenen Kiste nimmt George das Geld und verzieht sich. Mit dem Geld begibt er sich in den Photoladen und kauft einen Film, den er in die Kamera einlegt. Als er den Laden verläßt, geht sein Bieper und er benutzt die Quarters in der Telefonzelle, um zu Hause anzurufen.

Nach dem Gespräch geht er nach Hause. Bevor er das Haus betritt, versteckt er noch schnell die Pistole im Briefkasten. Im Haus steht ein erneutes Verhör an, bei dem George selbstbewußt die Antworten (1/1/3/1) benutzt. Hat er die Polizei verschreckt, begibt sich George in seine Geheimkammer und setzt sich an den Tisch, um zu rauchen und zu schreiben. Danach ist es Zeit für das Bett.

## Tag 3:

Man wird gleich am Morgen von Miriam angerufen, die offensichtlich ein wenig in der Klemme steckt. Im Schlafzimmer steckt man danach noch schnell die Notiz von Liz ein und durchsucht ihre Jacke, die man im Kabuff findet. In der

Jacke befinden sich 9 Dollar, die man mitnimmt.

So, jetzt aber schnell zu Miriam. Dort angekommen, hebt man schnell das Papier auf, um dann in das Apartment einzutreten und festzustellen, daß George wieder einmal schneller war. Trotzdem hebt Thad den Schürhaken auf und nimmt das zusammengeknüllte Taschentuch vom Boden, öffnet es und stellt mit Erschrecken fest, daß sich darin ein Augapfel befindet. Jetzt holt man sich mit dem Glas Wasser aus dem Aquarium und füllt dieses in die Vase. Beim zweiten Mal schwimmt eine Pfeife oben, die man mitnimmt. Will man das Apartment verlassen, erscheint plötzlich George.

Thad nutzt die Gelegenheit um ein Photo von George zu machen und verjagt ihn anschließend mit dem Schürhaken. Jetzt begibt sich Thad wieder zum Photoshop und gibt dem Verkäufer sein Geld, worauf er ihm sein Photo aushändigt. Mit dem Photo begibt sich Thad zum Heimwerkerladen und holt sich seine Nachricht von George ab.

Im Barbierladen bedroht Thad den Barbier (3) und nimmt sich die Rasierklinge. Thad denkt sich, daß es nun an der Zeit ist, mal wieder etwas zu Papier zu bringen und benutzt wieder seine Schreib-ecke im Restaurant in herkömmlicher Weise. Danach eilt er noch schnell in die Uni. Da in der Halle alles voll von Polizisten ist, hangelt er sich mit Hilfe des Seils und des Baumes durch das Fenster. In dem darauffolgenden Gespräch





(3/1/2/3/2/1) erfährt Thad einiges über George.

Im Anschluß daran begibt sich George nach Hause, wo wieder einmal die Polizei wartet. Aber da Thad auch hier wieder die passenden Antworten parat hat (2/3/2/1/3), kann die Polizei ihm auch hier wieder nichts anhaben. Nun noch schnell vor die Tür und vom Baum den abgestorbenen Ast abziehen. Jetzt kann sich George beruhigt schlafen legen.

#### Tag 4:

Schon um 4 Uhr morgens klingelt Thads Telefon. Nachdem er mit George gesprochen hat, legt er den Ast in die Schale und zündet ihm mit dem Feuerzeug an. Gedanken-schnell eilt er in die untere linke Ecke des Bildschirms, wo er in der Deckung des Schrankes von den Polizisten unentdeckt bleibt. Jetzt reist Thad zu Rick, und findet ihn und noch zwei weitere Personen tot.

Er hebt das klingelnde Telefon ab und sammelt die Notizen vom Boden auf. Jetzt ist es wohl an der Zeit für Thad, seinen Psychiater aufzusuchen und ihn nach seiner Kindheit zu fragen (1). Während sich der gute Doc zum letzten Mal in seinem Leben in den Akten-raum begibt, räumt Thad sein kleines Wägelchen leer und nimmt sich aus der Schublade den Erste Hilfe Kasten sowie ein Skalpell. Als Dr. Pritchard das Zeitliche gesegnet hat und George mit quatschenden Reifen von dannen gezogen ist, ruft Thad schnell zu Hause an, um seine Frau zu warnen. Dann geht es schnell in die Uni und unterhält sich nochmal mit Reggie (2). Die angebotene Verkleidung nimmt man dankend an und macht sich auf den Weg nach Hause.

Dort angekommen, stellt Thad fest, daß die Polizisten, die seine Frau beschützen soll-

ten, bereits alle tot sind und daß Liz an den Stuhl im Wohn-zimmer gefesselt ist. Man schneidet Liz schnell mit dem Skalpell los und öffnet danach den Erste-Hilfe-Kasten. Den Verband steckt Thad in die Whiskeyflasche und zündet diese mit dem Feuerzeug an. Mit dem jetzt fertigen Molotow-cocktail sollte die Türblockierung des Geheimraums kein Problem mehr sein.

Tusch und nun das große Finale!!!!

Thad begibt sich jetzt also in den Geheimraum und setzt sich sofort an den Schreibtisch. Er wird nun von George aufgefordert, ihm bei dem Buch zu helfen. Es ist in diesem Gespräch von entscheidender Bedeutung, daß Thad a) den scharfen Rasierer von George gegen seinen stumpfen ersetzt und b) daß Thad George nicht zuviele richtige Antworten gibt, denn mit jeder richtigen Antwort gesundet George - und Thad wird schwächer. Drei richtige Antworten kann Thad vertragen und wenn man den Rasierer getauscht hat, ist George nicht mehr in der Lage, unseren Helden umzubringen.

Ein möglicher Weg sind die folgenden Antworten: (3/1), den Rasierertausch vornehmen und dann (3/2/3/3/3/3). Hat man George den Vorschlag mit dem Identitätswechsel gemacht, holen ihn sich die Spatzen und man kann sich das (schwache) Ende anschauen.

## Rex Nebular

Ralf Grzywaczewski aus Iserlohn hat das Raumbau-teuer von Microprose natürlich im Expert-Level und Naughty Mode durchgespielt.

#### Der Weg nach Draußen

Zuerst nach links zum Shield Access Panel gehen. Dieses

# ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:  
Montags bis Freitags  
von 9:30 - 13:00 Uhr u.  
von 15:00 - 18:00 Uhr.

021 56 60 777

PC-SOFTWARE	PC-SOFTWARE	AMIGA-SOFTWARE
"M" * US 79.90	Learnings Double DA 79.90	1866 DV 79.90
1869 DV 69.90	Les Marley in L.A. DV 69.90	Aquatic Games DA 59.90
DA 3200 DV 69.90	Links 386 Pro. DA 69.90	Black & White * DA 59.90
A Train DV 79.90	Lost F. Sher Holmes DV 69.90	Battle Isle DV 79.90
Abandoned Pl. * DV 79.90	Lure of Tempres DV 69.90	Black Crypt DA 59.90
Aces of Pacific DA 79.90	Mad TV DV 69.90	BL-Manager Prof. DV 69.90
Amazon * US 79.90	MA 69.90	Bunny Bricks DA 59.90
Amberstar DV 69.90	Might & Magic 3 DV 69.90	Casuar DV 69.90
An American Tail US 69.90	Might & Magic 4 US 79.90	Campaign DV 69.90
ATAC DA 69.90	Monkey Island 2 DV 69.90	Chief Level Chai. DV 59.90
B-17 Flying Fort DA 69.90	NCAA Basketball US 69.90	Castle of Dr. Brain DV 69.90
Bards Tale 4 * DA 69.90	Nigel Mansell WC'DA 69.90	Castles DV 69.90
Be 2 * US 79.90	Paladin 2 DA 79.90	Civilization DV 79.90
Bat Press 4000 US 69.90	Patric 1 * DA 79.90	Curse Enchantia * DA 59.90
Battle Isle DV 69.90	Perfect General US 69.90	Cytron DA 59.90
Birds of Prey DA 69.90	Pinball Dreams * DA 69.90	D-Generation DA 49.90
Buck Rogers 2 DV 69.90	Planets Edge DV 69.90	Das Schw. Auge DV 79.90
BL Manager Prof. DV 69.90	Police Quest 3 DV 79.90	Der Falscher DV 69.90
Burning Steel * DA 69.90	Populous 2 * DA 79.90	Dune DV 69.90
Buzz Ald. Space * US 69.90	Power Manager DA 79.90	Dynabuster DA 59.90
Caesar DV 69.90	Push Over DV 69.90	Enigma 2 DV 69.90
Campaign DV 79.90	Quest for Glory 3 US 79.90	Eye of Beholder 2 DV 69.90
Captive 1 DA 69.90	Raided Tycoon DA 69.90	Fantastic World * DA 79.90
Car & Driver * US 69.90	Rampart DA 69.90	Fire & Ice DA 59.90
Carnegie at War US 69.90	Red Baron DV 79.90	Hook DA 59.90
Castle of Dr. Brain DV 79.90	Rex Nebular DA 69.90	Global Effect US 69.90
Castles 2 * DA 79.90	Rise of Dragon DV 69.90	Goldmine DV 69.90
Chambers 2000 US 69.90	Risks and Rewards DV 69.90	Grand Prix F. One DV 69.90
Civilization DV 69.90	Robin Hood DV 69.90	Gunship 2000 * DA 69.90
Conquests Longb. DV 79.90	Rome * DA 79.90	Hexuma DV 69.90
Conspiracy * US 69.90	Sacred Weapons US 69.90	History Line 14-18 DV 69.90
DA 79.90	Sensated S.9293 * DV 69.90	Ishai DA 69.90
D-Generation DA 49.90	Siege DV 69.90	Humans DA 59.90
Dark Half US 69.90	Silent Service 2 DA 79.90	Indiana Jones 4 * DV 69.90
Darkside DV 69.90	Space Crusade * DV 79.90	Ishtar DA 69.90
Darkside DV 69.90	Space Hulk * DA 79.90	Kings Quest 5 DV 69.90
Das Schw. Auge DV 69.90	Space Quest 4 DA 79.90	Leeds United Xs US 59.90
Der Falscher DV 69.90	Special Forces DA 69.90	Legend Kyandia DV 79.90
Dune DV 69.90	Spellcasting 301 US 69.90	Leisure Larry 5 DV 69.90
Dungeon Master DV 69.90	Spellcraft US 69.90	Lemmings DA 49.90
Elite Plus DA 69.90	Spelljammer * US 69.90	Lemmings 2 * DA 69.90
Elvis 1 DV 69.90	Star Control 2 * DV 69.90	Lemmings Double DV 69.90
Envira 2 DV 69.90	Steel Empire DA 79.90	Liverpool DA 59.90
Epic DA 69.90	Strike Command * US 69.90	Lotus 3 DA 59.90
Eye of Beholder 2 DV 69.90	Summer Chill US 69.90	Lure of Tempres DV 69.90
F-15 Eagle 3 * DA 69.90	Summering US 69.90	Mad TV DV 69.90
F-16 Falcon 3.0 DA 69.90	Task Force DA 69.90	Megatraveller 2 DV 69.90
Global Conquest DV 69.90	Terminator 2029 US 69.90	Might & Magic 3 DV 79.90
Global Effect DV 69.90	Test Drive 3 DV 69.90	Monkey Island 2 DV 69.90
Goblins US 69.90	Theatre of War DA 79.90	Pacific Island DV 69.90
Grand Prix F. One * DA 69.90	Tristan Pinball US 79.90	Paladin 2 DA 59.90
Grand Prix F. One DA 69.90	Ultima 7 DV 69.90	Perfect General US 79.90
Great Courts 2 DA 69.90	Ultima Underworld DA 79.90	Pinball Dreams DA 59.90
Great Naval Battle US 79.90	V for Victory * DA 79.90	Pinball Fantasies DA 59.90
Gunship 2000 DA 69.90	Waworks DV 69.90	Prince Quest 3 DV 69.90
Handball 3 US 69.90	Wayne Gretzky 3 US 69.90	Populous 2 DA 49.90
Harrier Jump Jet DV 69.90	Wily Beemish DV 79.90	Premiere DA 69.90
Heart of China DV 79.90	Wing Command 2 DV 69.90	Push Over DA 59.90
Hexuma DV 69.90	Winter Challenge DA 69.90	Raided Tycoon DV 79.90
History Line 14-18 DV 69.90	Wizard DV 69.90	Red Zone DV 69.90
Hook DV 69.90	X-Wing * DA 69.90	Rise of the Dragon DV 69.90
Humans * US 69.90	und viele weitere Programme	Robin Hood DV 59.90
Incred. Machine * DV 69.90		Rome * DA 69.90
Indiana Jones 3 DV 69.90		Sensated S.9293 * DV 69.90
Indiana Jones 4 DV 69.90		Shadow Beast 3 DA 69.90
Ishar DA 69.90		Special Service 2 DA 79.90
Island Dr. Brain * US 69.90		Silly Putty DV 69.90
John Madden 2 US 69.90		Space Quest 4 * DV 69.90
KGB * DA 69.90		Special Forces DA 79.90
Kings Quest 5 DV 69.90		Toddlers DA 59.90
King Quest 6 US 69.90		Utopia DV 69.90
Laura Bow 2 DV 79.90		Waworks * DV 79.90
Leather Godd. 2 DV 69.90		Wily Beemish DA 69.90
Legend Kyandia DV 79.90		Wing Commander DV 69.90
Leisure Larry 5 DV 79.90		Wizard DA 59.90
Lemmings 2 * DA 79.90		und viele weitere Programme

POWER PLAY 0193

## Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbisoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

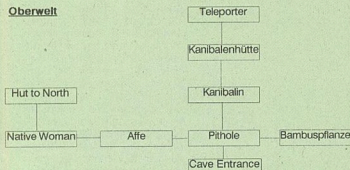
Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Telefax: 0 21 56 - 61 8 88

Versandkosten: Nachnahme + DM 8.50, Vorkasse + DM 6.50.

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (kann in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

#### Oberwelt



öffnet sich und Ihr könnt den Shieldmodulator herausnehmen. Dann nach unten in die Life Support Section. Hier das Fernglas vom Poster nehmen und die niedlichen Haustiere im Burger aus dem Kühlschrank befreien. Dann nach links gehen, das Timermodul und den Rebreather einstecken. Dann wieder zur Life Support Section und die Leiter hoch. Nach dem Eintrag ins Logbuch schwimmt Ihr nach Osten, dann nach Süden und nehmt den toten Fisch mit. Dann nach rechts schwimmen, den Burger in den toten Fisch stopfen, und diese Delikatesse dem netten Tierchen im kleinen Loch rechts unten vom Eingang zuwerfen. Anschließend in den Tunnel schwimmen, diesem folgen und durch den Höhleneingang aufs Festland.

## Die Falle

Ein Bild nach vorn gehen, die Blätter links unter dem Busch aufheben und diese über das Loch legen. Dann nach links, in die Hütte hinein und die vergifteten Pfeile, die auf dem Tisch liegen, mitnehmen. Raus aus der Hütte und nach links gehen. Sobald Ihr an der Palme vorbeikommt, wird der Affe das Fernglas stehlen. Erst mal nicht darum kümmern, kommt später. Weiter nach links und mit der jungen Dame reden. Antworten 1/2/2/1/2/3. Nach der Sequenz eine Twinkfruit aus dem Sack an der Wand nehmen. Wieder nach rechts gehen bis zur Falle und die Frucht auf die Blätter legen. Jetzt seid Ihr die Kannibalin los. Weiter nach rechts. Hier spielt der Affe mit dem Fernglas. Den Stock (liegt vor Bambusbush, schlecht zu sehen) aufnehmen und die Giftpfeile hineinstecken. Ihr

habt jetzt ein schönes Blasrohr, mit dem Ihr den Affen beschießt ("hose down monkey"). Ihr nehmt das Fernglas wieder auf und geht zwei Bilder nach vorn. An der Hütte der Kannibalin die Knochen aufnehmen, auf die Leiter steigen und mit dem Fernglas den Teleporter beobachten.

Zahlenkombination notieren (ist von Spiel zu Spiel verschieden)! Ihr "steigt" die Leiter wieder hinab und dann sofort zu dem Teleporter. Geht in den Teleporter und gebt die notierte Zahlenkombination ein. Notiert euch die Nummer des Teleporters (über Ziffernblock). Sequenz.

## Beam me up

Ihr werdet zuerst in eure Zelle geführt, wo Ihr schon mal Kontakt mit Mr. Sauropond in der linken Zelle knüpft (immer Antw. 1). Anschließend kommt Ihr in Doc Slaches Labor und macht es Euch unfreiwillig etwas bequemer. Mit der Assistentin reden (immer Frage 1) und bis zur Explosion warten. Die Assistentin muß sich nun erst um Prof. Pyro kümmern. Diese Zeit nutzt Ihr, um das Skalpell vom Tisch zu nehmen. Im Gespräch mit Doc Slache immer Antwort 2 benutzen.

Wieder in der Zelle öffnet Ihr mit dem Skalpell das Gitter vom Lüftungsschacht und klettert hinein ("use skalpel to pry air vent"). Nach links krabbeln und in die "security-station" klettern. An den Tisch setzen und zweimal den roten Knopf drücken, damit alle Zellen geöffnet werden. Nach Sequenz nach rechts zur zweiten Zelle gehen und die Security Card mitnehmen. Weiter nach rechts in Slaches Labor und versuchen, den Cassettenrecorder von Prof. Pyro zu nehmen.



Aufgrund der Leichenstarre erlaubt Ihr nur das Band. Dann ganz nach links zum Gender Bender und auf die Plattform stellen. Dann wieder Richtung Eingangsteleporter. Im Raum mit der Statue den Cassettenrecorder nehmen. Den Arm der Wache auf den Scanner halten und Eure Sachen aus dem Schrank nehmen. Zum Teleporter gehen, der Wache den Creditchip abnehmen und wieder auf die Oberwelt teleportieren.

Zurück zu der Hütte, wo Ihr die Gastfreundschaft der Eingeborenen kennengelernt habt, und zu den anderen Hütten im Norden gehen. Die junge Dame höflichst überreden, Euch das Hähnchen zu geben (1/1/1/2). Dann wieder zum Teleporter.

## Station, die Zweite

Wieder unten angekommen, geradeaus runter bis zur Bar gehen. Hier auf den Barkeeper neben der Repairwoman setzen. Die Repairlist nehmen und beim Barkeeper eine Flasche Venus Brandy bestellen. Mit Creditchip bezahlen und nicht vergessen, den Creditchip wieder mitzunehmen. Aus der Bar

raus, weiter nach unten zur Waffenkammer gehen. Waffenkammer mit Security Card öffnen und rechts aus der Truhe das Targetmodul mitnehmen. Dann in den Raum nebenan gehen. Hier hängt ein Display. Jetzt die Repairlist lesen. Die ersten vier Teleporter sind nicht in Betrieb, dann folgen die beiden Euch schon bekannten, die nächsten zwei Zahlen werden notiert, die letzte Zahl gehört zu dem Teleporter, vor dem Ihr steht.

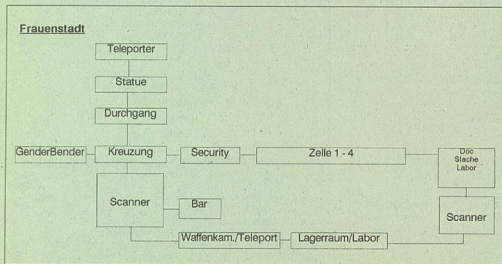
Ein Bild nach rechts gehen und mit Security Card den Lagerraum öffnen. Hier die Charge Cases aus dem Karton nehmen und in den Raum neben dem Lager gehen. Prof. Pyros Labor. Hier die Cassette im Cassettenrecorder abspielen und das Rezept notieren (ändert sich von Spiel zu Spiel). Die drei kleinen Flaschen nehmen und im Kessel das Rezept mischen. Als Alkohol dient der Alien Liqueur. Den Sprengstoff in die Charge Cases füllen und zurück zum Gender Bender.

Zum Eingangsteleporter und die zweite der Euch unbekannten Zahlen von der Repairlist eingeben. Ankommen, ein Bild nach links gehen und ins Auto setzen.

## Up and Away

Zur Residential fahren und im hinteren Zimmer das Compact Case mitnehmen. Zum Sandbarrestaurant, Angel mitnehmen, Kasse öffnen und Padlockkey einstecken. Zum Kane-Laboratory und den Laser anmachen, mit Compactcase Laserstrahl reflektieren. Bei Macho Prose das Penlight mitnehmen und öffnen. Zu Abduls Repair Station, Knochen über das Gitter werfen.

Dann hinein gehen, den noch verbleibenden Knochen unter das Auto werfen und den Down Button drücken. Den Spiegel von der linken Lagerbox nehmen. Auf der rechten Lagerbox findet Ihr Polycement. Dann zu Williams Bypass fahren, mit Padlockkey Controlbox öffnen. Zu Buckluster Video fahren, nach rechts gehen und mit Hermit reden (1/3/dann immer 1). Wieder zur Residential. Mit dem Spiegel den Laser reflektieren und den Schlüssel aus dem Safe nehmen. Zu Buckluster Video, Tür mit Schlüssel öffnen, Phonehandset auseinandernehmen, die leeren Batterien reinstechen und wieder auf die Ladestation legen. Einmal ins Auto setzen, irgendwo hinfahren und dann zurück







zum Videoladen. Phonehandset auseinanderbauen und die jetzt vollen Batterien herausnehmen. Hiermit zu Hermit gehen und ihm die Batterien geben. Mit der Fake ID zum South Maintenance Elevator, hochfahren, ganz rechts die ID Card und Knochen mitnehmen. Die Angel auseinanderbauen und die Angelschnur am Haken festmachen (linkes Bild, rechter Betonklotz). Wieder runter und zum Sandbarrestaurant. Angelschnur am Boot festmachen. Zur City Security, mit ID Card Tür öffnen und die Detonators aus Karton nehmen. Zum North Sea Window, die Detonators mit Charge Cases verbinden. Eine Bombe mit Timer Modul verbinden, die andere schon mal ins Hähnchen stecken. Zeitbombe auf Ablage (ledge, Bildmitte) platzieren. Zum South Maintenance Elevator, mit Fake ID hochfahren.

Das Boot mit der Angelschnur heranziehen und einsteigen. Dem Seemonster das gefüllte Hähnchen zuwerfen. Die Flasche, die auf dem Wasser schwimmt, nehmen, leeren, und dann zur Hälfte wieder auffüllen. Zum Gebäude fahren, ins Fenster klettern und die Flasche gegen die Vase tauschen. In den Teleporter gehen. Die erste der beiden unbekannten Zahlen der Repairlist eingeben. Ganz nach rechts zum intakten Raumschiff, Fernsteuerung aufheben (fällt beim Vorbeigehen herunter). Ins Raumschiff einsteigen, Targetmodul und Shieldmodulator in Servicepanel stecken und mit Polycement den Riß in der Scheibe abdichten. Zurück zum Controlraum, Remote drücken, ins Schiff gehen und die Fernsteuerung aktivieren. Dann nur noch den Throttle-Hebel links von Rex ziehen und Ihr könnt euch den leider viel zu kurzen Abspann ansehen!

## Planet's Edge (MS-DOS)

Mit folgendem Cheat dürften Zukunftsprobleme ein für allemal gelöst sein. Geschickt hat ihn uns Nina Neumann aus Kaarst.

Im *Planet's Edge* Verzeichnis ein leeres File namens "ERIC" erzeugen und das Spiel wie gewohnt starten. Folgende Tastenbelegungen sind nun verfügbar:

- "R" auf der Mondbasis beschert einem alle Elemente

001 Dagger  
002 Sword  
003 Pistol  
004 Rifle  
005 Assault Rifle  
006 Machine Gun  
007 Hand Laser  
008 Laser Rifle  
009 Assault Laser  
010 Electron Gun  
011 Neutron Gun  
012 Sub-Atomic Blaster  
013 Blue Quark Gun  
014 Smart Gun  
015 Grenade Launcher  
016 Plasma Generator  
017 Seeker  
018 Acid Gun  
019 Mono-Mol Disk Gun  
020 Defense Wave  
021 Mass Cannon  
022 Turbo Laser  
023 Cygnus Cannon  
024 Chain Sword  
025 Rocket Launcher  
026 Death Ray  
027 Microtic Injector  
028 Tac Nuke Rifle  
029 Breach Missile  
030 Needler  
031 Imasty  
032 Energy Mace  
033 Thermite Launcher  
034 Scro Special  
035 Battle Laser  
036 Sossese Dagger  
037 Laser Sword  
038 Plasma Bow  
039 Super Laser  
040 Atomizer  
041 Leather  
042 Chain Mail  
043 Plate  
044 Flak Jacket  
045 Kevlar Suit  
046 Composite  
047 Reflective Armor  
048 Ceramic Armor  
049 Evian Armor  
050 Personal Shield  
051 Modu-armor  
052 May Field  
053 Adamantine Chain  
054 Teflar Suit  
055 Assault Suit  
056 Recon  
057 Shielded Reflective Armor  
058 Dreadnaught Suit  
059 Escape Code  
060 Omega Card  
061 Silver Locket  
062 Key Card  
063 Eye Balls  
064 Algiebian Quarter  
065 Kochab-Cola  
066 Newspaper  
067 Vegan Wine  
070 Press Pass  
071 Geal A nai Amulet  
072 Sixth Seal  
073 Presidents Amulet  
074 Security Card  
075 Algiebian Tail  
076 Visitor Badge  
077 Industrial Badge  
078 Sector Clearance  
079 Skocha Roots  
080 Pickor  
081 Bag o Diamonds  
082 Blast Wear

083 Infra Spect  
084 Prong  
085 Doorspiker  
086 ComNav Sq 2345-8  
087 Gold Wire  
088 Logic Circuit Alpha  
089 Logic Circuit Beta  
090 Microchip Viewer  
091 Gravitic Compressor  
092 Requisition Form  
093 Authorized Form  
094 Mini Lab Pass  
095 Generator  
096 Sonic Pincers  
097 Blo  
098 Note Book  
099 Thermal  
100 Algiebian Invite  
101 Talking Stick  
102 Alien Meat  
103 Trinket  
104 Leviator  
105 Matches  
106 Queens Standart  
107 Assassins ID  
108 Attagi Com-Code  
099 Eye Glasses  
110 Choaassqa Card 1  
111 Choaassqa Card 2  
112 Choaassqa Card 3  
113 Choaassqa Card 4  
115 Choaassqa Card 5  
116 Technicians ID  
117 Transformer  
118 Spare Parts  
119 Uni-Lock  
120 Deed #38466  
121 Mass Converter  
122 Cyber Credit  
123 Perfume  
124 10 Credit Card  
125 Loaf-O-Lozam  
126 Shroud Admission  
127 Music Box  
128 Particle Box  
129 Neutrino Cache  
130 Power Cell  
131 Energy Bank  
132 Ammo Clip  
133 Heavy Magazine  
134 First Aid Pack  
135 Trauma Kit  
136 Shroud of Kriq  
137 Ulfas Cloth  
138 Video reader  
139 Sonrai Sticks  
140 Gallery Admission  
141 Slith Egg  
142 Caged Noch  
143 Desolate Book  
144 Chyrti Book  
145 Decorative Orb  
146 Torpar Part  
147 Eldarin Pot  
148 Ordinary Key  
149 Technical Plans  
150 Fire Extinguisher  
151 Delta Driver  
152 Mirror Shard  
153 Flight Recorder  
154 Alien Medipack  
155 Mini Aid Paks  
156 Alien Doll  
157 Leader Stone  
158 Android Tool  
159 Harvest Key  
160 Sack O Lozam  
161 Stone  
162 Ysaf Note  
163 Dhoven Deed  
164 Numistat Deed  
165 Krupp Shields  
166 Planet Deed  
167 Blanket  
168 Cyber Boots  
170 Alien Regen  
171 Cruisers Plans  
172 The Last Stanza  
173 Ship Plans 5  
174 Jar of Uru  
175 Sphere of Them  
176 Golden Trident  
177 Coral Instrument  
178 Grav Buoy  
179 Wet Suit  
180 Fake Sphere  
181 Anit-Mat Grenade  
182 Mind Net Key  
183 Control Spike  
184 Control Crystals  
185 P.c. Strardware  
186 R. Strandware  
187 Gold Sphere  
188 Plat Sphere  
189 Bronze Sphere  
190 Invisible Idiot  
191 Marathon Victory  
192 Blind Faith  
193 Virtual Reality  
194 Cold Reason  
195 Sphere o Rhyth  
196 Sphere of Awa  
197 Silver Sphere  
198 Utreckian Key, 89  
199 Mintap  
200 Cmmnet  
201 Tschl Tai Pin  
202 Sphere of Harmon  
203 Datatape  
204 Death Throat  
205 Hataphas Gem  
206 N.I.C.T.U  
207 Wierd Science Code  
208 Star Stone  
209 Jammer  
210 Letters  
211 Official Papers  
212 Lago Cam  
213 ISC Pin  
214 Funny Hat  
215 Maint Card  
216 Nav Beacon  
217 ID Case  
218 Cevitic Balance  
219 Otical Key  
220 Ship Hull 1  
221 Ship Hull 2  
222 Ship Hull 3  
223 Ship Hull 4  
224 Ship Hull 5  
225 Ship Hull 6  
226 Ship Hull 7  
227 Ship 7  
228 Alien 1  
229 Alien 2  
230 Alien 3  
231 Alien 4  
232 Alien 5  
233 Alien 6  
234 Alien 7  
235 Torp-1  
236 Torp-2  
237 Torp-3  
238 Torp-4  
239 Beam-1  
240 Beam-2



- 241 Beam-3
- 242 Beam-4
- 243 Bolt-1
- 244 Bolt-2
- 245 Bolt-3
- 246 Bolt-4
- 247 Proj-1
- 248 Proj-2

- "\*" auf der Mondbasis gibt andere Schiffe
- "\*" auf einem Planeten ergibt die Superausrüstung
- "X" und eine dreistellige Zahl ergibt spezielle Gegenstände (Siehe Liste).
- "Z" und "N" gibt die Koordinaten aller Systeme an den Autopiloten
- "P" innerhalb eines Sonnensystems wechselt durch die Planeten
- "Return" bringt das Schiff sofort aus dem Sonnensystem heraus.

## Quest for Glory III

Martin Lorenz aus Ostrhauderfehn hat sich als Dieb durch Afrika geschlagen. Hier sein Reisebericht. Der Lösungsweg wurde übrigens mit einem Dieb, der auch Magiepunkte hat, durchgespielt. Man sollte alle Personen nach allen möglichen Dingen befragen.

### Willkommen in Tarna

Nach dem Intro kommt man in Tarna an. Zuerst begibt man sich auf den Marktplatz, wo man beim Geldwechsler den Dieb verfolgt. Nach der Zwischensequenz geht man zurück zum Geldwechsler und tauscht sein Geld in Royals und Commons um. Beim Lederverkäufer erwirbt man einen Wassersack und fünf Zebrahäute. Nun kauft man beim Wasserverkäufer den Speer und beim Honigverkäufer den Honig. Bei der Perlenverkäuferin erwirbt man eine Perlenkette, beim Seilverkäufer ein Seil, beim Schnitzer eine Statue, beim Trödler eine Tinderbox und bei der Tuchverkäuferin eine Robe. Nachdem man beim Seilverkäufer das Diebeszeichen gemacht hat, sollte man sich von ihm Akrobatik beibringen lassen. Wenn man das gekaufte Seil an dem Haken befestigt hat, begibt man sich zum Apotheker und fragt auch ihn aus. Nun geht man zum Welcome Inn und kann dort essen oder direkt auf sein Zimmer gehen.

Am zweiten Tag kann man wieder eine Mahlzeit zu sich

nehmen und dann die Stadt verlassen. Auch die Wachen werden befragt. Man geht zu einsam kleinen Felsen, der südöstlich von Tarna liegt. Auf diesem Felsen sitzen fledermausähnliche Tiere. Man wirft den Haken am Seil auf die fruchttragende Pflanze in der Mitte und bekommt so die Früchte.

Jetzt geht man wieder zurück zur Stadt. In der Savanne sollte man ruhig einmal einen Kampf wagen (vorher aber immer abspeichern!). Als sehr wirkungsvoll haben sich die Zaubersprüche erwiesen, da diese immer treffen, was mit dem Dolch nicht immer der Fall ist. Bei der Zwischensequenz beantwortet man die Frage des Council mit "Ja".

### Im Simbanidorf

Nachdem man am dritten und vierten Tag zusammen mit Rakeesh zum Simbanidorf gereist ist, auch hier alle Leute befragt hat und am fünften Tag wieder aufgewacht ist, kann man an der Zielscheibe Lanzenwurf üben und bei der Brücke seine Muskeln und das Gleichgewicht trainieren.

Am sechsten Tag verläßt man das Dorf und geht zur Wasserquelle im Süden, wo man die Wassersäcke auffüllt. Einen der Säcke gibt man später dem Apotheker. Sollte man in der Savanne oder

später im Dschungel auf eine Falle treffen, sollte man diese immer auslösen und damit unbrauchbar machen. Außerdem sollte man bereits gefangene Tiere befreien. Begegnet man in der Savanne einmal einem bunten Vogel, folgt man diesem zu einem Bienenschwarm. Hier gießt man den Honig auf die Erde und verläßt das Bild. Man geht wieder zurück zum Vogel, der jetzt den Honig frisst. Der Vogel fliegt zwar fort, wenn man auf ihn zugeht, läßt aber eine Feder zurück, die man aufheben und später dem Apotheker geben sollte. Hierfür erhält man einige Healing Pills. Übernachtet man in der Savanne oder im Dschungel, entzündet man mit Hilfe der Tinderbox ein Feuer, da dies Tiere fernhält.

### Der Baum der Erkenntnis

Jetzt geht man weiter nach Osten, wo man nach einiger Zeit im Dschungel auf einen großen Baum trifft. Auf diesen klettert man und verbringt die Nacht in der oberen Höhle. Am siebten Tag betritt man die untere Höhle. Von den "Wächtern" erhält man weitere Informationen. Nachdem man sie nach einem Edelstein gefragt hat, sollte man nur einen einzigen aufheben.

Nun geht man zur oberen Höhle und gießt das Wasser

aus dem Wassersack auf die Plattform am Ursprung der Quelle. Es wächst eine neue Frucht, die man automatisch aufnimmt. Nun verläßt man den Baum und geht zurück zum Simbanidorf. Hier geht man zum Häuptling und spricht mit diesem. Danach hört man dem Geschichtenerzähler am Lagerfeuer zu und geht dann schlafen.

### Wieder in Tarna>P>

Am achten Tag verläßt man das Dorf und begibt sich nach Tarna. Dort angekommen, geht man zum Apotheker und gibt ihm das Wasser im Wassersack, die Früchte und die Frucht des Baumes. Nun beginnt er, einige Dispel Potions anzufertigen. Man geht ins Welcome Inn, ißt und unterhält sich mit dem Fremden. Danach übernachtet man im Inn.

Am neunten Tag geht man zum Apotheker und kauft eine Dispel Potion. Obwohl man nur eine kauft, erhält man zwei, da man ihm einige der Zutaten geliefert hat. Auf dem Marktplatz trifft man den Dieb wieder und willigt ein, sich mit ihm nachts auf dem Marktplatz zu treffen. Nun geht man zu Kreesha auf dem Marktplatz und macht das Diebeszeichen. Nachdem man sich mit ihm unterhalten und ihm zu essen gegeben hat, geht man zurück









## TIMED RACES

### EASY LEVEL:

- RACE 1: PERUVIEN-30 - 3 Runden a 2.953km  
 RACE 2: INQIYSKAS-80 - 8.805km mit 5 Checkpoints  
 RACE 3: UUVSNPBM-70 - 6 Runden a 2.459km  
 RACE 4: CUPSPHCA-50 - 10.385km mit 4 Checkpoints  
 RACE 5: SPUSXKXOP-60 - 10 Runden a 2.280km  
 RACE 6: HSYVYSKCO-50 - 4.423km mit 3 Checkpoints  
 RACE 7: IUVENKOC-50 - 13 Runden a 1.895km

### MEDIUM LEVEL:

- RACE 1: ANNSKALPH-60 - 6 Runden a 2.459km  
 RACE 2: UUVWPHCA-50 - 9.534km mit 3 Checkpoints  
 RACE 3: RTLYVIRH-60 - 4 Runden a 2.994km  
 RACE 4: ERLHUR - 67 - 9 Runden a 2.541km  
 RACE 5: NISSKXKOC-60 - 7.212km mit 4 Checkpoints  
 RACE 6: WSVUQPCS-70 - 11.168km mit 5 Checkpoints  
 RACE 7: OUNDEPAC-99 - 11 Runden a 1.772km  
 RACE 8: GNDYFACV-68 - 9.492km mit 3 Checkpoints  
 RACE 9: BE 2P BAT-90 - 5 Runden a 3.132km  
 RACE 10: LUNUKACN-50 - 10.797km mit 5 Checkpoints

### HARD LEVEL:

- RACE 1: IYVNVIR-35 - 5 Runden a 2.129km  
 RACE 2: KAZZUKAI-45 - 5 Runden a 3.077km  
 RACE 3: PQLJHAT-65 - 9.149km mit 3 Checkpoints  
 RACE 4: WFSHFYDV-60 - 7.184km mit 4 Checkpoints  
 RACE 5: PLATZDOP-80 - 11 Runden a 2.156km  
 RACE 6: ZKZKSKIX-50 - 8.407km mit 4 Checkpoints  
 RACE 7: TOLJOTTT-63 - 10.784km mit 4 Checkpoints  
 RACE 8: AFZYBOLC-70 - 5 Runden a 2.596km  
 RACE 9: JBOUKIRK-99 - 11.141km mit 6 Checkpoints  
 RACE 10: DARICOTET-60 - 6 Runden a 2.967km  
 RACE 11: XNUSRECE-85 - 11.058km mit 4 Checkpoints  
 RACE 12: QDSJVEBT-75 - 9 Runden a 2.816km  
 RACE 13: SHVYVIRK-57 - 5 Runden a 2.582km  
 RACE 14: YGVNVRK-92 - 7 Runden a 3.173km  
 RACE 15: BNEIGRECH-60 - 11.869km mit 6 Checkpoints

## CHAMPIONSHIP RACES

### EASY LEVEL:

- RACE 1: CRIPWXXX-28 - 8.750km mit 3 Checkpoints  
 RACE 2: QPWWKOC-54 - 4 Runden a 3.023km  
 RACE 3: XGPPZBNS-42 - 8.393km mit 3 Checkpoints  
 RACE 4: FOLSVYCKN-51 - 9.231km mit 4 Checkpoints  
 RACE 5: PRUSMPN-48 - 7 Runden a 3.283km  
 RACE 6: NANCXXX-39 - 12.254km mit 6 Checkpoints  
 RACE 7: IPWVWCEP-65 - 7 Runden a 2.349km

### MEDIUM LEVEL:

- RACE 1: RLQYDVAKA-48 - 4 Runden a 3.242km  
 RACE 2: HONQOPAKA-51 - 8.064km mit 4 Checkpoints  
 RACE 3: VQZQXOC-88 - 10.358km mit 4 Checkpoints  
 RACE 4: UDONAHAL-47 - 7 Runden a 1.964km  
 RACE 5: NNCVXXXX-33 - 12.364km mit 7 Checkpoints  
 RACE 6: AONLQKTC-63 - 9 Runden a 1.909km  
 RACE 7: ZLQJHOPH-70 - 8.448km mit 3 Checkpoints  
 RACE 8: DPOTQKHK-42 - 11 Runden a 2.143km  
 RACE 9: IPNIJOHQ-62 - 7 Runden a 2.582km  
 RACE 10: MYUNWPH-86 - 11.100km mit 5 Checkpoints

### HARD LEVEL:

- RACE 1: PFRQGVVL-52 - 7 Runden a 2.459km  
 RACE 2: JPTQKHC-65 - 5.618km mit 3 Checkpoints  
 RACE 3: EILBOGFE-48 - 9 Runden a 2.349km  
 RACE 4: CIGIQCLT-92 - 8.692km mit 4 Checkpoints  
 RACE 5: VNFPIRE-64 - 9 Runden a 2.527km  
 RACE 6: VVSHSIS-86 - 7.267km mit 4 Checkpoints  
 RACE 7: RGHVREIT-89 - 8 Runden a 1.827km  
 RACE 8: YXERACTJ-86 - 9 Runden a 2.700km  
 RACE 9: GQPSUMPP-45 - 9.918km mit 4 Checkpoints  
 RACE 10: TVQLSVYU-89 - 9.066km mit 4 Checkpoints  
 RACE 11: QMHHVTVJ-85 - 13.193km mit 5 Checkpoints  
 RACE 12: QXJCBJAC-86 - 6 Runden a 2.692km  
 RACE 13: FIMULIBCK-68 - 10.797km mit 4 Checkpoints  
 RACE 14: STGTXXX-35 - 12 Runden a 1.978km  
 RACE 15: WQJMPHUN-80 - 13.476km mit 7 Checkpoints

Dieser gibt uns den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern.

Nachdem wir nun auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, gehen wir wieder zu unserem Weisen und erhalten den Tip in "Kal Kalon" nach dem Weltatlas zu suchen.

Dort angekommen, befragen wir den dort hausenden Weisen, der uns in die Bibliothek führt. Hier finden wir nach langem Suchen das für uns sehr wichtige Buch. Damit machen wir uns auf den Weg nach "Soul Abbey", wo uns der Weise die Geheimnisse des Buches anvertraut und uns den nächsten Auftrag gibt.

Wie befohlen machen wir uns nun auf den Weg nach "The Steps", um eine Schriftrolle zu suchen.

Mit dieser Schriftrolle stellen wir uns wieder dem Weisen in "Kal Kalon" vor. Da dieser als einziger die Runensprache beherrscht, übersetzt er uns den Text. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des Schriftstückes besitzen. Die anderen Teile befinden sich in den "Mystic Mountains" und den "Wyrms Hills". Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, die wiederum in drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden.

Hier nun eine Auflistung der ersten Aufträge:

Schriftrollenteile:

- The Steps
- Mystic Mountains
- Wyrms Hills

Fortsetzung auf Seite 97

## Lotus 3 (Amiga)

H. Neuman aus Hilden hat alle Levelcodes von Gremlin's dritter und bester Lotus-Adaption gesammelt.

## Zool (Amiga)

Bonusspielen gefällig? Kein Problem, folgt einfach der kleinen Skizze von Christoph Schmid aus Liestal.

## Abandoned Places

Wert auf eine ausgewogene Party-Mischung legt Willi Bier aus Eschweiler.

Eine große Auswahl an Charakteren hat *Abandoned Places* ja gerade nicht. Wir müssen uns also die richtigen Leute aussuchen, da wir sonst ernste Startschwierigkeiten bekommen.

Die wohl wichtigste Person ist der Priester "Feliux", da er

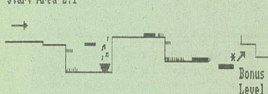
als einziger von Anfang an Nahrung zaubern kann. So können wir unseren Weg im Labyrinth in Ruhe beginnen und außerdem mit den gezauberten Nahrungsgegenständen den Weg markieren.

Sobald wir die Treppe zur Außenwelt gefunden haben, begeben wir uns sogleich zur Anlegestelle eines Schiffes, welches uns zum Festland bringt.

Hier machen wir uns auf den Weg nach "Souls Abbey", um dort den Weisen zu befragen.

## ZOOL

Start Area 2.1



\* Sprung

Um in ein kleines Bonusspielchen zu gelangen, muss man nur die Skizze befolgen.

## Alle Tips auf einen Blick

Auf den folgenden Seiten gibt's Eure gesammelten Werke im Überblick. Neben dem Namen des Spiels, dem System und der Ausgabe verraten wir Euch noch die genaue Seitenzahl, um Euch kostbare Suchzeit zu sparen.



# Computerspiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
3-D Construction Kit Game	94	91/12	alle
Aces of the Pacific	87	92/10	MS-DOS
Airbus A320	73	92/6	alle
Alcatraz	71	92/7	alle
Alien Breed	75	92/6	alle
	66	92/9	Amiga
	72	92/4	alle
Amberstar	86	92/5	Amiga
	70	92/9	alle
	62	92/7	alle
	68	92/9	alle
Amnios	80	92/3	Amiga
Another World	75	92/4	alle
Apinya	62	92/4	Amiga
Apinya	77	92/10	alle
Armour Alley	80	92/10	alle
Baby Jo	62	92/4	alle
Back to the Future	81	91/11	alle
Bandit Kings of Ancient China	91	91/12	alle
Battle Isle	86	92/1	alle
Battle Isle Data Disk Vol. 1	62	92/8	alle
Birds of Prey	74	92/5	alle
Black Gold	70	92/6	alle
	70	92/5	alle
Blues Brothers	86	92/5	Amiga
	78	92/9	alle
Bug Bomber	79	92/4	alle
Builderland	85	92/2	alle
Bundesliga Manager Professional	84	92/2	alle
	84	92/2	alle
	64	92/8	MS-DOS
Cadaver 2 - The Payoff	86	91/12	alle
CASH	87	92/1	alle
Castle of Dr. Brain	82	92/4	alle
Celtic Legends	80	92/5	alle
Charly	66	92/3	Amiga
Chrome	78	92/7	alle
Chuck Yeager's Air Combat	98	91/12	alle
Civilization	78	92/2	alle
	82	92/6	alle
	86	92/5	alle
Clik Clak	74	92/8	Amiga
Commander Keen 1-6	75	92/9	MS-DOS
Conan the Cimmerian	70	92/8	alle
	70	92/6	alle
Conquest of the Longbow	69	92/4	alle
	62	92/3	alle
Countdown	85	91/11	alle
Crime Time	94	91/12	alle
Darkman	103	91/12	C 64
Das schwarze Auge	70	92/10	MS-DOS
	88	92/10	alle
Death Knights of Krynn	94	92/1	alle
	95	91/12	alle
Deuteros	90	92/2	alle
Deuteros	96	92/11	alle
Die Drachen von Laas	90	92/1	alle
Double Dragon 2	93	91/12	alle
Double Dragon 3	84	92/4	alle
Dune	74	92/9	alle
Dynablaster	88	92/6	alle
Eco Quest 1 - The Search for Cetus	80	92/6	alle
Elf	94	92/1	alle
	87	92/2	alle
Elite Plus	78	91/11	alle
Elvira 2	75	92/8	alle
Epic	72	92/9	alle
	62	92/8	alle
	65	92/4	alle
Eye of the Beholder	70	92/5	alle
Eye of the Beholder 2	71	92/7	alle
Eye of the Beholder, Teil 5	106	91/11	alle
Eye of the Beholder, Teil 6	107	91/12	alle
Eye of the Beholder, Teil 7	114	92/1	alle
Eye of the Beholder, Teil 8	106	92/2	alle
Eye of the Beholder, Teil 9	91	92/3	alle
F-29 Retaliator	70	92/5	alle
	89	91/12	Amiga
Falcon 3.0	78	92/7	MS-DOS
Fascination	75	92/5	alle
Fire & Ice	76	92/9	alle

First Samurai	78	92/4	alle
Flight of the Intruder	96	91/11	alle
Formula One Grand Prix	82	92/5	alle
	75	92/6	alle
	62	92/7	alle
	66	92/3	MS-DOS
Gateway to the Savage Frontier	90	92/4	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	98	92/5	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 2	98	92/6	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 3	98	92/7	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 4	90	92/7	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90	92/8	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 6	94	92/9	alle
Ghostbusters 2	79	92/4	alle
Global Effect	70	92/10	alle
Goblins	79	92/4	alle
Gods	90	91/11	alle
Gunship 2000	74	92/6	alle
	91	92/1	alle
Hägar	81	91/11	alle
Haimdall	78	92/5	alle
Hero Quest	79	91/11	alle
Hero Quest - Data Disk 1	74	92/3	alle
Hudson Hawk	77	92/5	C 64
Hunter	67	92/7	Amiga
Interchange	81	91/11	alle
Ishar	78	92/10	alle
Jim Power	66	92/9	Amiga
John Madden Football	74	92/9	Amiga
L'Empereur	79	92/6	alle
Last Ninja 3	90	92/2	Amiga
Leander	72	92/7	alle
	84	92/4	Amiga
Leather Goddesses of Phobos 2	70	92/9	alle
Leisure Suit Larry 5	87	92/2	alle
Lemmings	94	91/12	Amiga
Les Manley: Lost in L.A.	80	92/7	alle
LHX Attack Chopper	84	91/11	alle
	94	92/2	alle
Locomotion	75	92/9	alle
Logical	103	91/12	alle
Lotus Turbo Challenge 2	90	92/2	alle
Lure of the Temptress	74	92/10	alle
Mad TV	78	92/5	MS-DOS
	83	92/5	alle
Magic Pockets	72	92/8	Amiga
Martian Dreams	91	92/1	MS-DOS
	72	92/3	alle
Mega-Lo-Mania	91	92/2	alle
	68	92/7	alle
	88	92/5	alle
Megafortress	81	92/3	alle
Mercenary 3	84	92/6	alle
Microsoft Flugsimulator V4.00	78	91/11	alle
Midwinter 2	76	92/7	alle
	88	92/1	alle
Might & Magic 3	67	92/3	alle
	84	92/2	alle
	73	92/6	alle
Monkey Island 2	70	92/6	alle
	62	92/4	alle
Moonstone	70	92/6	alle
Nebulus 2	84	92/2	alle
Necronom	72	92/3	alle
Nova 9	80	92/5	MS-DOS
Oh No! More Lemmings	66	92/3	alle
Ouzone	85	92/2	alle
Parasol Stars	67	92/9	alle
Pegasus	73	92/6	alle
	72	92/3	alle
Planet's Edge	69	92/9	alle
Police Quest 3	62	92/3	alle
Pools of Darkness	78	92/2	alle
Populous	94	91/12	alle
Populous 2	80	92/4	alle
Powermonger	94	92/2	alle
Psyborg	79	92/7	alle
Push Over	82	92/10	alle
	66	92/9	alle
Rainbow Island	102	91/12	alle
Realms	74	92/10	Amiga
Rod Baron	93	92/1	alle
Return of Medusa	91	91/12	alle
Robin Hood	87	92/1	alle
Robocop	69	92/4	alle
	75	92/5	alle
Robocop 3	65	92/8	alle

Rodland	79	92/7	Amiga
	75	92/6	alle
Roger Rabbit	86	92/1	Amiga
Rolling Ronny	62	92/8	alle
	91	92/1	alle
	87	92/2	alle
Secret Weapons of the Luftwaffe	70	92/6	MS-DOS
	79	92/9	alle
	90	92/1	MS-DOS
Shadow Dancer	87	92/2	alle
Shadowlands	80	92/9	alle
Shanghai 2	96	91/11	alle
Shiftrix	89	91/12	alle
Sim Ant	74	92/5	alle
Sim Earth	89	91/12	alle
Sliding Skill	62	92/4	alle
Space Ace 2	79	92/6	alle
Space Crusade	68	92/9	alle
Space M.A.X.	78	92/7	alle
Space Rogue	91	92/2	alle
Special Forces	74	92/8	alle
	75	92/9	alle
Speedball 2	70	92/7	alle
Spellcasting 201	71	92/4	alle
Spindizzy Worlds	66	92/3	alle
Spirit of Adventure	91	91/12	alle
Star Trek - 25th Anniversary	75	92/6	alle
Steigenberger Hotelmanager	80	92/5	alle
Supremacy	81	91/11	alle
	95	92/1	Amiga
Switchblade	64	92/4	alle
SWOTL-Zusatzdisk P-80 und He 162	65	92/8	alle
Teenager Mutant Hero Turtles	103	91/12	Amiga
Test Drive 2	103	91/12	alle
The Adventures of Willy Beamish	78	92/3	alle
The Crypt	78	92/6	alle
	65	92/4	alle
The Final Fight	70	92/5	Amiga
The Games: Winter Challenge	67	92/7	alle
The Oath	76	92/4	alle
The Secret of Monkey Island	90	92/2	alle
The Simpsons	85	92/2	alle
	83	92/10	alle
The Spy who loved me	81	91/11	alle
Think Cross	72	92/3	Amiga
Thunder Burner	72	92/3	Atari ST
Time Machine	103	91/12	Amiga
Timequest	82	91/11	MS-DOS
Titus the Fox	78	92/6	alle
	74	92/8	Amiga
Toki	98	92/1	alle
	96	91/11	Amiga
Treasures of the Savage Frontier	66	92/8	alle
Turrican 2	79	92/7	alle
	72	92/3	alle
Ultima 7	66	92/9	alle
	98	92/10	MS-DOS
Ultima Underworld	62	92/7	MS-DOS
	62	92/6	MS-DOS
	70	92/10	MS-DOS
Uncharted Waters	78	92/6	alle
	66	92/9	alle
	68	92/7	alle
Utopia	66	92/7	alle
	77	92/5	alle
Vroom	70	92/10	alle
	67	92/7	alle
Warlords	90	91/12	alle
Wing Commander 1+2	62	92/4	MS-DOS
Wing Commander 2	92	92/1	MS-DOS
Winzer	91	92/2	alle
Wizardry 4	104	91/12	alle
	102	92/1	alle
	85	92/2	alle
Wonderland	91	91/11	MS-DOS
World Class Leaderboard	88	91/11	alle
Wrath of the Demon	86	92/2	MS-DOS
Zarathrusta	96	91/11	alle

## Videospiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
A Boy and his Blob	101	91/11	Nintendo
A.P.B.	88	92/4	Lynx

Actraiser	106	92/1	Mega Drive
Adventure Island	84	92/7	Game Boy
Arcus Odyssey	87	92/3	Mega Drive
Ax Battler	86	92/9	Game Gear
Batman 2	90	92/10	Game Boy
Battle of Olympus	104	91/11	Nintendo
	114	91/12	Nintendo
Battle Ping Pong	87	92/3	Game Boy
Blaster Master Boy	86	92/9	Game Boy
Bomber Boy	102	92/2	Game Boy
	106	92/1	Game Boy
Bubble Bobble	88	92/4	Game Boy
Bugs Bunny	109	92/1	Game Boy
Bulls versus Lakers	92	92/5	Mega Drive
Castle of Illusion	108	92/1	Game Gear
	108	92/1	Mega Drive
	108	92/1	Sega
	102	91/11	Sega
	102	91/11	Game Gear
	115	91/12	Sega
	115	91/12	Game Gear
Castlevania 2	116	91/12	Nintendo
	104	92/2	Game Boy
	84	92/8	Game Boy
Castlevania 4	87	92/3	Super NES
Choplifter 2	104	92/2	Game Boy
Codename Robocod	92	92/9	Mega Drive
	88	92/8	Mega Drive
Crystal Mines 2	86	92/7	Lynx
Desert Strike	86	92/9	Mega Drive
	82	92/7	Mega Drive
Devil Crash	87	92/9	Mega Drive
	112	92/1	Mega Drive
Double Dragon 2	86	92/4	Game Boy
Dynamite Duke	108	92/1	Mega Drive
EA Hockey	109	92/1	Mega Drive
El Viento	96	92/6	Mega Drive
F-22 Interceptor	86	92/4	Mega Drive
F-Zero	104	91/11	Super NES
F1 Race	84	92/3	Game Boy
Fastest 1	112	92/1	Mega Drive
Fearytale Adventure	112	92/1	Mega Drive
Final Fantasy Legend 2	88	92/7	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 - Teil 2	92	92/5	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel	85	92/4	Game Boy
Fish-Dude	111	91/11	Game Boy
Fortified Zone	85	92/3	Game Boy
Fortress of Fear	112	92/1	Game Boy
Gaiares	104	92/2	Mega Drive
GG Aleste	90	92/9	Game Gear
	93	92/5	Game Gear
GG Shinobi	98	92/2	Game Gear
Golden Axe 2	86	92/7	Mega Drive
Gradius 3	112	92/1	Super NES
	94	92/6	Super NES
Hellfire	87	92/3	Mega Drive
Home Alone	96	92/5	Super NES
Hyperzone	88	92/7	Super NES
Jurassic Park	116	91/12	Mega Drive
Kid Chameleon	90	92/10	Mega Drive
Kid Icarus	88	92/7	Game Boy
Lakers vs. Celtics	85	92/7	Mega Drive
Lemmings	85	92/8	Super NES
	86	92/9	Super NES
M1-Abrahams Battle Tank	82	92/7	Mega Drive
Magic Sword	96	92/10	Super NES
Marvel Land	86	92/3	Mega Drive
	102	92/2	Mega Drive
Master of Monsters	116	91/12	Mega Drive
Mega Man 2	86	92/7	Game Boy
Mickey Mouse 2	108	92/1	Game Boy
Mickeye Dangerous Chase	103	92/2	Game Boy
Might & Magic	103	92/2	Mega Drive
Monopoly	87	92/8	Game Boy
Moonwalker	111	92/1	Mega Drive
Motorcross Maniacs	110	92/1	Game Boy
Ms. Pac-Man	86	92/3	Lynx
Mystical Ninja	102	92/2	Super NES
	82	92/7	Super NES
Nemesis	94	92/5	Game Boy
Ninja Gaiden	92	92/5	Game Boy
	86	92/3	Game Gear
Nobunaga's Ambition	100	91/11	Game Boy
Out Run	108	92/1	Mega Drive
	85	92/4	Mega Drive
Parodius	112	92/1	Game Boy



Phelios	116	91/12	Mega Drive
Power Mission	112	92/1	Game Boy
Prince of Persia	94	92/6	Game Boy
	82	92/7	Game Boy
Probotector	86	92/8	Game Boy
Quak Shot	88	92/3	Mega Drive
	104	92/2	Mega Drive
R-Type	110	92/1	Game Boy
Road Blasters	86	92/3	Lynx
Road Rash	88	92/4	Mega Drive
Robocop	109	92/1	Game Boy
Rockman World	104	92/2	Game Boy
Roger Rabbit	95	92/5	Game Boy
Rolling Thunder 2	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Mega Drive
Shi Kin Joh	86	92/9	Mega Drive
Skate or Die	108	92/1	Game Boy
Sweek	95	92/5	Game Gear
Snake Rattle'n'Roll	116	91/12	Nintendo
Sol Feace	96	92/6	Mega Drive
Solar Jetman	111	91/12	Nintendo
Solomon's Club	111	92/1	Game Boy
Sonic the Hedgehog	98	91/11	Mega Drive
Spanky's Quest	90	92/9	Game Boy
Speedball 2	85	92/7	Mega Drive
Spatter House 2	90	92/10	Mega Drive
Star Trek	82	92/7	Mega Drive
Starflight	94	92/6	Mega Drive
Steel Empire	96	92/10	Mega Drive
Super Adventure Island	96	92/6	Super NES
Super Aleste	93	92/10	Super NES
Super Contra	90	92/10	Super NES
	82	92/7	Super NES
	90	92/6	Super NES
Super Dunk Shot	96	92/10	Super NES
Super Fantasy Zone	86	92/8	Mega Drive
	94	92/6	Mega Drive
Super Fire Pro-Wrestling	87	92/7	Super NES
Super Formation Soccer	82	92/8	Super NES
Super Ghouls 'n' Ghosts	98	92/2	Super NES
	85	92/4	Super NES
Super Hydride	108	92/1	Mega Drive
Super League	85	92/3	Mega Drive
Super R-Type	92	92/5	Super NES
	106	92/1	Super NES
Super Smash TV	82	92/7	Super NES
	90	92/9	Super NES
Sword of Hope	111	91/12	Game Boy
Teenage Mutant Hero Turtles 2	111	91/12	Nintendo
The Addams Family	96	92/10	Super NES
	88	92/8	Super NES
The Lucky Dime Capers	96	92/10	Game Gear
The Simpsons	109	92/1	Nintendo
Tiny Toons	88	92/9	Game Boy
Toejam & Earl	94	92/5	Mega Drive
Top Racer	82	92/8	Super NES
Turrican	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Game Boy
	88	92/4	Game Boy
	94	92/6	Game Boy
	96	92/5	Lynx
Turtles 2	102	92/2	Game Boy
Viking Child	108	92/1	Mega Drive
World Cup Soccer	90	92/10	Super NES
Wrestleball	84	92/8	Mega Drive
Y's 3	86	92/4	Super NES
Zelda 3	96	92/5	Super NES

Fortsetzung von Seite 94

**Schwerteile:**  
 – Broken Isles  
 – Summer Vale  
 – Mount Griffin

**Vereinigung der 3 Teile in den**  
 Ruin de Maria

**Stab der Hoheit:**  
 – Sands of Fire  
 – Süden der Xorn Hills  
 – Westküste der Lake  
 Purehart

**Vereinigung der 3 Teile im Draken Tor**

**Kugel des Kommens:**  
 – Seers Point

– Nördliche Küste des Lakes of  
 – Dreams  
 – Süden der Mystic Mountains

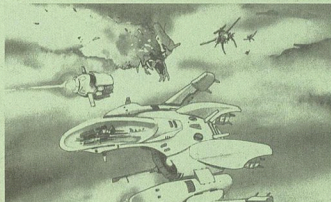
Somit haben wir die Qual der Wahl, welchen Auftrag wir als nächstes ausführen lassen. Mit dieser kleinen Auftragsliste sollten alle Startprobleme aus der Welt geschafft sein.

## Troddlers (Amiga)

Hier kommen die Levelcodes für *Troddlers*. Erspielt hat sie Christof Grund aus Wildberg.

Yo, hier sind die Levelcodes für *Troddlers/Amiga* !

Level 0 = premiere	Level 49 = hackback
Level 1 = buildit	Level 50 = alotop
Level 2 = nosweat	Level 51 = upsideout
Level 3 = pyramid	Level 52 = dropemin
Level 4 = clearout	Level 53 = possible
Level 5 = sphinx	Level 54 = closeup
Level 6 = quartet	Level 55 = foolsrun
Level 7 = centerin	Level 56 = jewelpush
Level 8 = redgems	Level 57 = gudetray
Level 9 = crossed	Level 58 = wotango
Level 10 = skiparound	Level 59 = looses
Level 11 = packedup	Level 60 = yoursor
Level 12 = pillars	Level 61 = sacrifice
Level 13 = bzzzzz	Level 62 = boomprade
Level 14 = fiverows	Level 63 = waitforit
Level 15 = tighttime	Level 64 = rockblast
Level 16 = easynoe	Level 65 = nowasteall
Level 17 = twotribes	Level 66 = fromabove
Level 18 = dontmix	Level 67 = smashhits
Level 19 = Helpemout	Level 68 = crushrush
Level 20 = meanones	Level 69 = firstfire
Level 21 = noproblems	Level 70 = burnout
Level 22 = treasures	Level 71 = rumblehot
Level 23 = storeroom	Level 72 = cocktail
Level 24 = upanddown	Level 73 = bugginhard
Level 25 = techno	Level 74 = morefun
Level 26 = oneonone	Level 75 = spinaround
Level 27 = sixrooms	Level 76 = letitout
Level 28 = thetower	Level 77 = allabout
Level 29 = goforheart	Level 78 = bounceit
Level 30 = newthing	Level 79 = rairndrops
Level 31 = boulero	Level 80 = fireandice
Level 32 = cruelworld	Level 81 = slowburn
Level 33 = cruelcubes	Level 82 = stallen
Level 34 = slipslide	Level 83 = badbombs
Level 35 = keyx	Level 84 = soloman
Level 36 = coldcross	Level 85 = hellditch
Level 37 = stonem	Level 86 = firstfirst
Level 38 = hardround	Level 87 = goodluck
Level 39 = firstgun	Level 88 = timehunter
Level 40 = crossfire	Level 89 = nodelay
Level 41 = runforit	Level 90 = nopullplug
Level 42 = norules	Level 91 = gunzone
Level 43 = nofarfall	Level 92 = beltzenrun
Level 44 = runaround	Level 93 = brigderun
Level 45 = badbird	Level 94 = fallout
Level 46 = coverthem	Level 95 = colourrun
Level 47 = saveblocks	Level 96 = autofire
Level 48 = glamour	Level 97 = sweetheart
	Level 98 = heavyduty
	Level 99 = weaky



## Shadow of the Beast 3

Arne Heyna aus Delmenhorst hat Psynopsis neue Action-Herausforderung bravourlos überstanden und versorgt uns mit einer Lösung.

### Forest of Zeakros

Die schleimspritzenden Kugeln dürften bei näherem Hinsehen kein Problem darstellen. Nachdem man den Fahrstuhl benutzt hat, sammelt man das Gold ein, läuft zur Brücke, die man nach einigen Schüssen auf den Regler problemlos überqueren kann und holt sich dann die Handgranate. Mit dieser werden nun die vier fleißigspuckenden Kreaturen vernichtet. Mit dem Schlüssel öffnet man die Tür zur Schatzkammer, die sich links unter dem ersten der vier Fahrstühle befindet. Weiter geht's zum Feuerplatz. Dort müssen der Fleischbrocken vom Speiß geschossen und der Schlüssel geholt werden. Mit diesem wird die Tür links, hinter der das Monster lauert, geöffnet. Sofort rennt man zum Fleischbrocken zurück und schießt diesen ganz nach rechts unter den herabhängenden Stein mit den gefährlichen Spitzen, ohne daß dieser jedoch herunterfällt und springt über das Monster zurück. Dieses wird von den Spitzen erledigt und der weitere Weg ist frei. Man sammelt das Gold ein und springt dann auf den Fahrstuhl.

Dabei muß man darauf achten, den an der linken Wand vorstehenden Felsen mit auf den Fahrstuhl zu laden, um ihn dann auf die Fläche des "Waggenmenschen" zu werfen. So kann man mühelos zum nächsten Abschnitt hinüberspringen. Die dort aus dem Boden schießenden Pfähle kann man durch gezielte Schüsse und geschicktes Springen hinter sich bringen. Nun folgt das erste Endmonster, dem man auch ohne große Übung gegenüber treten kann. Schädel einsammeln und ab ins nächste Level.

### Fort Dourmoor

Nachdem man die Brücke mittels des Schalters heruntergelassen hat, rollt man die Tonne zum defekten Rammbock am Anfang, der wie von Zauberhand repariert dasteht. Mit diesem kann man die Tür rechts öffnen, ohne von den Flammen aus der Decke verletzt zu werden. Nun stellt man sich ganz an das äußere Ende

der Brücke, kniet, und schießt die Schräge, von der die Kugeln abprallen, weg. Nun gelangt man problemlos weiter. Man tötet die Wespen, sammelt das Gold ein und schießt den Haken, der die lange Falltür hält, weg. Unten angelangt, schießt man den Tisch in die linke Kammer, läßt durch den Schalter das Wasser einlaufen, durch den oberen öffnet man dann beide Türen, und das Wasser fließt wieder ab. Man sammelt das Gold ein und stürmt die Leiter hinauf. Dort schießt man erstmal den Tisch zur Kante, so daß er ins Wasser fällt. Dem "Tonnenwerfer" gibt man mit den Wurfsternen ein paar hinter die Löffel.

Dann wird auch die Kiste ins Wasser auf den Tisch geworfen, man springt hinterher. Die Kiste muß nun zerschossen werden, so daß man über die versprengten Balken in den nächsten Abschnitt gelangen kann. Dort steht eine Kreatur, die nur darauf wartet, den Helden per Haken in den Abgrund zu werfen. Daher muß man also gleich nach unten hüpfen (den grünen Typen nicht abschießen!) und die linke Klappe schließen. Die rote Kreatur kann man erledigen, indem man die Leiter erklimmt, sich knapp unter den Haken stellt und dann, während man nach links zieht, auf das Monster schießt.

Nach ca. acht Versuchen explodiert der Gegner. Nun klettert man die Leiter ganz hinauf, springt links über das gefährliche Hindernis, um das Gold einzusammeln, dann wendet man sich nach rechts, dem Obermost entgegen. Nachdem man diesen erledigt und seine "mace" genommen hat, läuft man noch ganz nach rechts zum Gold, dann geht's zurück zum Bedienungspult, an dem zuvor die rote Kreatur stand. Mit dem Haken manövriert man die Tonne links auf das Fließband oben, klettert in die Tonne hinein, schießt gegen den Schalter und ab geht's. Ihr werdet vom grünen Typen in den Fluß hinabgeworfen, dem Ende dieses Levels entgegen.

### Caves of Bidhur

Die zwei "kopflösen" Figuren dürften kein großes Problem darstellen, und auch die vier Vögel sind nicht besonders hinderlich. An der Statue angelangt, wendet man sich zuerst nach rechts. Dort steht eine Bank, von der man vorsichtig die beiden Stützen an den Enden abschießt, so

daß sie als Wippe dienen kann. Ein Schuß auf den steinernen Adlerkopf genügt, daß dieser abfällt. Dabei sollte er genau auf dem linken Ende der Wippe landen. Das Ganze schießt man nun nach links, springt von oben drauf und befreit somit den süßen eingesperrten Vogel. Aus lauter Dankbarkeit bietet dieser sich nun als Flugapparat an. Fliegt man ganz nach rechts, erkennt man drei Ebenen. Man flattert zunächst in die unterste und schießt dort so viele drachenfliegende Kreaturen ab, bis eine von ihnen einen Hammer fallen läßt, den man sofort mitnimmt. Wieder oben, sieht man acht Kugeln, die mittels eines Schalters auf eine Rollbahn entlassen werden können.

Drei von ihnen müssen in die oberste Ebene gerollt werden, vier in die mittlere, um die miesen Piekser dort auszu-schalten. In der oberen Ebene versucht man nun, durch geschickte Sprünge den Felsblock von oben herabfallen zu lassen. Mittels der drei Kugeln, aufgrund deren der Block rollt, und bewegt durch kräftige Stöße mit dem Hämmchen, schießt man ihn bis zum Endmonster. Durch den Block gelangt man hinauf zum Endgegner, der nach kurzem Training leicht zu besiegen ist. Man schnappt sich den Glaskolben aus dem Labor, fliegt in die mittlere Etage, über die Piekser hinweg und füllt das Glas mit dem roten Wasser. Nun wartet noch ein letztes Level.

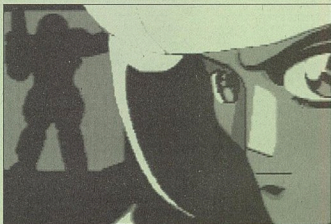
### Nesthomak

Nachdem man den Flammensucker und die Kugelmücke passiert hat, klettert man die Leiter hinunter und rennt nach rechts zum "danger"-Schild, von wo aus man in aller Ruhe die Fledermäuse abbellen kann, bis keine mehr übrig sind. Dann hüpf man über den Tisch auf das Bücherregal und

schnappt sich den Hammer. Als letztes schießt man dem Tisch sein linkes Bein weg und schießt ihn ganz nach rechts. Nun geht's wieder nach oben.

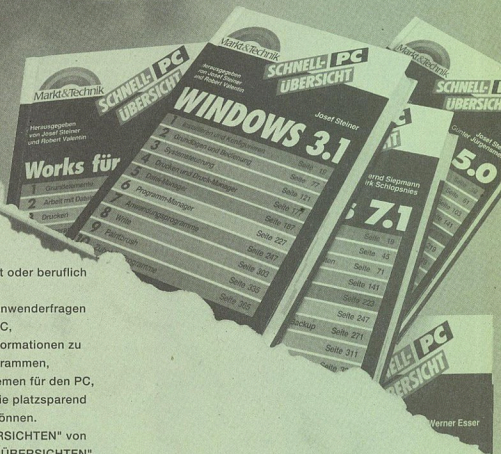
Dort bringt man die Kugeln mit dem Hammer zum Schwingen, so daß man durch einen Sprung auf die dicke Kugel nach rechts oben gelangt. Dort angekommen, schießt man die dicke Kugel so an, daß sie nach rechts, also die Treppe hinunterfällt. Ist dies richtig gemacht worden, wird mit einem gewissen Sound bestätigt. Man läuft also sofort zur Kabine, von der aus man den Kran bewegen kann. Man holt aus Becken 1 (links oben) den kleinen Fisch und setzt ihn in Becken 3 (unten). Nach seinem Tode schnappt man dort den runden kleinen Fisch und verfrachtet diesen in Becken 1, wo auch er erledigt wird. Der verbleibende Fisch aus Becken 1 wird in Becken 3 gekippt, der übrig bleibende wird dem Hai aus Becken 2 vorgesetzt.

Dieser ist der einzige Fisch, der einem hier nichts anhaben kann. Nun hetzt man also durch die Wasserbehälter und läuft weiter, bis man am Beginn einer großen Höhle die dicke Kugel wiederfindet. Der ausgeschaltete Ofen wird mit Hilfe des Hammers ganz nach links und die Kugel dann in den Ofen geschoben. Das an der Decke hängende Teil sollte ebenfalls mit Hilfe des Hammers bewegt werden, so daß es, mit dem Wurfstern beschossen, nach links unten in die dafür passende Öffnung gelangt. Dann kann der Ofen angeschaltet werden. Während die fließende Glut den Eisklotz mit dem Edelstein zum Schmelzen bringt, hüpf man auf ihn und nach rechts, um dort den Schalter für die Tür zu betätigen. Nach Erstarren der Glut sammelt man die beiden Edelsteine ein und ist am Ende des Abenteuers angelangt.





# SCHELL +KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich  
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen  
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu  
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,

... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend  
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHNELLÜBERSICHTEN" von  
Markt&Technik! Denn nur die "SCHNELLÜBERSICHTEN"  
von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen  
auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Fachhandel oder in den  
Computer-Abteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm  
für Ihr Programm!

## Krusty's Super Funhouse (Mega Drive)

Gebt bei diesem Simpsons-Witz-Spiel einfach SMALLI!W als Paßwort ein, und Ihr dürft alle Levels anwählen. Herausgefunden hat diesen kleinen Cheat Michael Zenner aus Nürnberg.



## Turtles in Time (Super NES)

Wer Probleme mit den Endgegnern aus Konamis Schildkröteneinfalt hat, benutzt am besten die Angriffstaktiken von Martin Helmigh aus Kaarst.



### Baxter:

Stellt Euch immer unter ihn (Schatten) und wartet bis er geschossen hat. Jetzt springt Ihr hoch, wartet bis Euer Turtle sein Salto dreht und drückt die Attack-Taste. Dies weiterführen bis Baxter zu Boden geht. Nun mit dem Fußhammer in ihn "hinein" springen und immer draufhauen. Fliegt er wieder hoch, geht der Tanz von vorne los.

### Metalhead:

Zuerst in ihn "hineingehen" und losdreschen. Fliegt er davon, mit dem Fußhammer nachsetzen. Zieht er seine Knarre, springt Ihr entweder in den Gulli oder hämmert ihm einen Fußhammer entgegen, der jedoch genau gelandet werden sollte. Trefft Ihr ihn während des Herumgehüpfes mit einem Fußhammer geht's von vorne los.

In einer kristallklaren Winternacht sitzen wir als unbedarft Videospieler mal wieder vor unserem Konsolchen und lassen das Joypad dampfen. Vor drei Wochen erst haben wir uns das letzte Spiel gekauft und stehen, wie so oft, vor dem obersten aller Obermozte. Doch plötzlich klopft es an der Tür. Wir drücken den Pausenknopf und schauen vorsichtig in die knirschend kalte Nacht hinaus. Und wer steht da? Der Weihnachtsmann ist's, mit zwei großen Säcken über der Schulter: Auf dem einem entziffern wir: "Von Tante Sega", auf dem anderen "Von Onkel Nintendo". Darunter noch ein paar japanische Schriftzeichen, die wohl den neuesten Cheat zum ersten 93er Actionhit darstellen sollen. Wir lassen den bärtigen Alten nicht länger in der Kälte stehen, setzen ihn in Papas besten Sessel, servieren Glühwein und original Nürnberger Bratwürste. Schweigen, ab und an unterbrochen von einem gierigen Schlürfen unseres Gastes, beherrscht das düstere Szenario beim Kerzenlicht unseres Weihnachtsbaumes. "Meine El-

tern haben wieder viel zu viel Lametta rangeklatscht", versuchen wir den immer noch schweigenden Mann in Rot zu einer Unterhaltung zu zwingen. "Die sind grad zur Kirche gedüst". "Yup!", erwidert unserer Gast und nimmt sich das letzte Würstchen. "Die Würstchen waren gut, aber kalt", setzt er nach. "Wenigstens war der Glühwein heiß.", erwidern wir. Schweigen.

Wir reißen uns zusammen und schleudern unserem Gegenüber ein herzhaftes "Hey Opa, mach mir den Cyber Rasor Cutt!" entgegen. Weihnachtsmanns Gesicht hellt sich auf, er lügt in beide Säcke und meint: "Ich laß die Katze aus dem Sack." Unser Gast holt eine druckfrische POWER PLAY und eine VIDEO GAMES heraus, schwenkt sie vor unseren begierigen Augen hin und her und fragt: "Haste noch 'ne Nürnberger?". Wir laufen in die Küche und machen ihm die letzten Würstchen sogar warm.

Erfolgreiche Feiertage...  
Euer

*Kurt*

### Rat King:

Kommt er angeschippert, vor die Mitte seines Bootes stellen und loshämmern. Fliegen seine Minen, ganz nach unten und weiter zuschlagen.

### Tokka und Rahzar:

Einen der beiden vornehmen und losprügeln. Hüpfet er davon, ein Stück nach unten gehen und mit einem Fußhammer antworten. Den Rücken solltet Ihr Euch dabei immer freihalten.

### Shredder 1:

Die Soldaten einmal schlagen und dann die Katapult-Technik benutzen. Ihr braucht 9 Soldaten, bis Shredder ab-

zieht. Leuchtet das Fadenkreuz rot auf, schnell dünn machen. Im "Hard"-Modus müßt Ihr die Soldaten erst mit dem Bulldozer rammen und dann werfen.

### Slash:

Gemeint! Ohne den Fußhammer kommt Ihr nicht weit. Lockt Slash damit in die Luft und prügelt ihn dann von unten. Schwingt er sein Schwert, schnell nach oben oder unten springen.

### Rocksteady und Bebop:

Hier müßt Ihr nur einen der beiden platt machen. Ihr schnappt Euch am besten Rock. Zuerst ausweichen und dann mit dem Fußhammer in ihn hinein springen. Jetzt immer drangleiben und Bebop links liegen lassen.

### Leatherhead:

Einfach drauflosprügeln. Duckt er sich, hochspringen und mit einem Fußhammer draufhauen. Die Fässer im "Hard"-Modus unbedingt überspringen.

### Krang 1:

Wieder dicht ran und drauf. Haut er ab, mit dem Fußhammer nachsetzen. Wirft er Bomben, auf die Schatten achten und ausweichen.

### Krang 2:

Schlagen bringt hier nicht viel. Am besten immer mit dem Fußhammer drauf. Nie zum Schießen kommen lassen. Wirft er die Zerstörer, sind diese mit normalen Schlägen zu neutralisieren. Will er Euch zerquetschen, mit der normalen Attacke abwehren.

### Shredder 2:

Leuchtet Shredders Schutzschirm rot, stellt Euch mit eini-





gem Abstand vor ihn und springt, sobald der Schutzschirm erlischt, mit einem Fußhammer in seine Richtung. Ist der Schirm grün, stellt Euch hinter Shredder und schlägt zu, wenn der Schirm erlischt. Bei einem blauen Schutzschild niemals springen, sondern vor Shredder stellen und drauflosprügeln.

## Turtles in Time (Super NES)

Ein nächster Cheat von G. Karos: Der altbekannte Konami-Cheat funktioniert auch bei den Super-NES-Turtles. Im Titelbild auf dem zweiten Joypad einfach oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts. B und A nacheinander drücken und es klingelt in Euren Ohren. Nun lassen sich im Optionsmenü bis zu zehn Leben einstellen. Hier noch zwei weitere Cheats, die allerdings nur auf der japanischen Variante des Turtles-Moduls funktionieren. Stage Select: links, rechts, links, rechts, L, R. Boss Select: oben, oben, oben, unten, unten, B, A, B.

# TIP

## DES MONATS

## Lemmings (Mega Drive)

Neu, neu, neu! Die 777 Mark für den Tip des Monats gehen diesmal nach Deckenpfann. Robert Höfer ließ sein Joypad nicht ruhen und zockte in etlichen schlaflosen Nächten sämtliche Lemmings-Levelcode. Hier sind alle Levelcodes.

Alle Lemmings-Levelcodes für Segas Mega Drive

### Lemmings (Mega Drive)

Passworts	Tricky	Faring	Mayhem	Sonsoft	Prudent
01-LDDP	01-TTDD	01-TPDD	01-MVDD	01-BRGV	01-NBGGV
02-QVETN	02-NGJII	02-LIIVP	02-FYJII	02-SBGRQ	02-TIRHCH
03-WDDV	03-TPJII	03-GRDQP	03-KLWFP	03-BVHCB	03-SFGCI
04-SVETN	04-NGJII	04-DKWP	04-KXKFP	04-PNPT	04-DKNCI
05-WDDV	05-TPJII	05-VKDSH	05-PQDUP	05-GZHEL	05-KXNJ
06-PKHEI	06-DKZG	06-BSLFP	06-BKXFP	06-QZMSI	06-IBXCV
07-EDVFP	07-SYKII	07-DMJNR	07-PYFMS	07-MHJFP	07-VNHNK
08-PKHEI	08-BKZG	08-PVLP	08-BKXFP	08-KGMKI	08-BKXFP
09-VDDV	09-LKDP	09-SKJII	09-JTNDK	09-BKGMK	09-BKXFP
10-SVETN	10-DKZG	10-TAKKZ	10-GJLKI	10-IFNMH	10-IFNMH
11-IDVDD	11-PDGL	11-VDKDI	11-KNDV	11-KLHCB	11-WQGGI
12-CXKII	12-LKDP	12-KYKFP	12-GWJII	12-LONCV	12-KXNCI
13-EDVFP	13-LPDP	13-PDGG	13-LKXII	13-KLHCB	13-TYHJ
14-TKXKI	14-TPDRI	14-VKXKI	14-DKZG	14-KXNSY	14-BKXCV
15-EDVFP	15-KSDR	15-KSDV	15-QDTR	15-DEHGB	15-KXNCI
16-WKXKI	16-GKXKI	16-TPKFI	16-JKXKI	16-BKXCV	16-BKXFP
17-VDVDD	17-SDDP	17-GLDVI	17-LDZD	17-PLHCB	17-BKXCV
18-SKXKI	18-GKXKI	18-BKXFI	18-SKXKI	18-DKZG	18-BKXCV
19-IDVDD	19-BKXKI	19-GWDR	19-KXKI	19-TDGM	19-BKXCV
20-GKXKI	20-BKXKI	20-BKXFI	20-BKXFI	20-BKXFI	20-BKXFI
21-PDVP	21-BKXKI	21-TPDRI	21-JTNDK	21-TPDRI	21-KXNCI
22-TKXKI	22-BKXKI	22-PDGL	22-BKXKI	22-KXNCI	22-BKXCV
23-BKXKI	23-BKXKI	23-PDGL	23-JTNDK	23-BKXKI	23-BKXCV
24-WKXKI	24-TKXKI	24-JKXKI	24-BKXKI	24-KXNCI	24-BKXCV
25-VDVDD	25-PDGL	25-VSDKI	25-TPDRI	25-TPDRI	25-BKXCV
26-BKXKI	26-JKXKI	26-KXKI	26-BKXKI	26-BKXKI	26-BKXCV
27-VDVDD	27-VDVDD	27-BKXKI	27-BKXKI	27-BKXKI	27-BKXCV
28-BKXKI	28-PDGL	28-BKXKI	28-BKXKI	28-BKXKI	28-BKXCV
29-JTNDK	29-PDGL	29-SKXKI	29-BKXKI	29-BKXKI	29-BKXCV
30-BKXKI	30-BKXKI	30-BKXKI	30-BKXKI	30-BKXKI	30-BKXCV



### probleme beim Lösen eines Rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (inkl. Plänen und Erläuterungen) für fast alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:



Abandoned Places	Immortal, the	Prophecy of the Shadow
Amberstar	Kathedral, die	Quest for Glory 2
Buck Rogers 1 & 2	King's Quest 5	Robin Hood Adventure
Cruise for a Corpse	King's Quest 6	Sherlock Holmes
Darkest	Laurel Bow 4	Shining in Darkness (MD)
Das schwarze Auge	Legend	Space Quest 4
Death Knights of Krynn	Legend of Arandalia	Spirit of Adventure
Dungeon Master	Lords of Doom	Star Trek Adventure
Eco Quest	Lure of the Temptress	Summoning the
Exon 1 & 2	Magic and Magic 3	Treasures aus Frontier
Eteman	Might and Magic 4	Ultima 6 & 7
Eye of Beholder 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Ultima 7 - Teil
Heimdall	Obitus	Ultima Underworld
Fate - Gates of Dawn	Princes	Warrior's eternal Sun (MD)
Hook	Player 2 from outer Space	Wizardry 6
Indiana Jones 3 & 4	Pools of Darkness	Wizardry 7
Jahar	Police Quest	Tex Molecular

Formen für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 1 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Versand (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**Magic Line** c/o Markus Müller, Gerhartstrasse 1000 Berlin 25 Tel.: 030/391.84.95

## NEW POINT

Der Videospielversand in Hamburg  
Brennertd. 6 2000 Hamburg 74

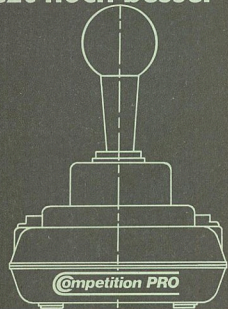
MEGA-DRIVE GAMES	Death Duel US.	89,00 DM	Amazing Tennis US.	119,00 DM
	Rampart US.	89,00 DM	Home Alone II US.	109,00 DM
	Joe Montana 93 US.	89,00 DM	Q Bert 3 US.	109,00 DM
	LHX Attack Chopper US.	89,00 DM	Desert Strike US.	119,00 DM
	US.	89,00 DM	Hook US.	119,00 DM
	Saltman II US.	89,00 DM	Chuck Rock US.	119,00 DM
	Chessmaster US.	79,00 DM	Imperium US.	129,00 DM
	Gods US.	79,00 DM	Worlds US.	109,00 DM
	Superman US.	89,00 DM	Best of the Best US.	119,00 DM
	Googol Twins US.	89,00 DM	US.	109,00 DM
	Sonic II US.	89,00 DM	Battle Clash US.	109,00 DM

Weitere Super NES und Mega-Drive Games und Angebote.  
Wir führen auch Spiele ab 29,00 DM für das Mega-Drive.

Für die unser bestes Angebot an Fortschritt und Action-Spielen (170 DM).  
Wir helfen bei Problemen DM 10,- DM 1,- DM 1,- DM 1,-  
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108 Fax 7890138

## Neu: Competition PRO jetzt noch besser



Mit quadratischer Siegelmaske für präzisere Diagonalensteuerung. Mit neuer, noch robusterer und stabilerer Microschalter-Generation. So macht der Competition PRO den Spiele-Spaß perfekt.



Dynamics marketing GmbH  
Hamburg

## Wonderdog (Mega-CD)

Timo Merenda aus Kirchheim spielte Core-Designs Space-Wau-Wau-Hatz *Wonderdog* durch und sandte uns die Paßwörter.

Level 2:	MYSTIC
Level 3:	ANKLES
Level 4:	LEDZEP
Level 5:	REEVES
Level 6:	PIXIES
Level 7:	WOOPIE

## Galalah (Mega Drive)

Stefan Seemann aus Friederikenthal erspielte die zwei *Galalah*-Paßwörter.

Level 2:	ZXSP
Level 3:	LVFT
Cheat	LTUS



die Besten, darum stellt Ihr die Superkicker am besten in den Angriff. Die 7 in die Mitte, die beiden anderen auf die Flanken. Spielt ihr mit Deutschland, anfangs mit 2-3-5 spielen. Später auf 4-3-3 umstellen. Im letzten Spiel gegen die Nintendo-Mannschaft wählt Ihr 4-4-2 und laßt möglichst nur Lothar Tore schießen. Ab und an darf auch mal Rudi ran – Lothar schießt allerdings besser.

**Befinden sich die Spieler auf einer der Linien, darf, sobald Ball da, abgedrückt werden.**

## Euro Club Soccer (Mega Drive)

Und noch einmal Michael Zenner. Wer im Finale stehen will sollte einfach folgendes Paßwort ausprobieren.

FNUEABDICA  
VT6tABDIAT

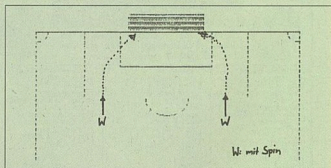
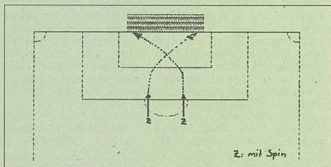
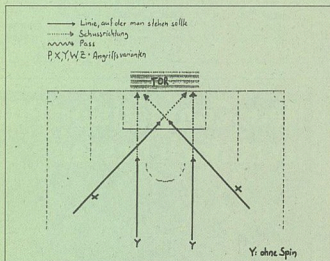
## Thunderstorm FX (Mega-CD)

Levelanwahl zum Ballerspektakel *Thunderstorm* gefällig? Peter Weiß von Fandango verrät Euch zwei kleine Cheats: Im Titelbild nachein-

ander links, rechts, A, B und C drücken. Nun läßt sich der Level anwählen (links-rechts). Um die nicht eben leichte Helihatz zu bestehen, dürft Ihr auch den "Easy-Mode" anwählen: rechts, oben, links, unten und A. Schon gibt's im Options-Menü den "Easy-Mode" als Belohnung.

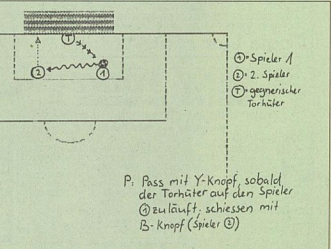
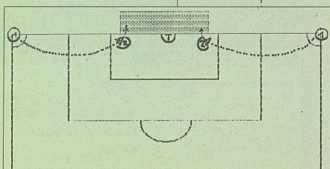
## Taz-Mania (Mega Drive)

Sven Gareis aus Großhabersdorf zeichnete einige hilfreiche Karten zum Vielfraß-Comic-Spektakel *Taz-Mania*. Im Eislevel erreicht Ihr nun den hochgepressten Bonus-Iglo, im Wüstenlevel lassen sich hingehen sehr viele Leben er-



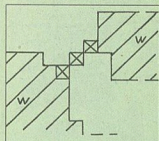
## Super Soccer (Super NES)

Ein paar aufschlußreiche *Super-Soccer*-Karten sandte uns André Egli aus Rapperswil in der Schweiz. Hier noch ein kurzer Tip zur Aufstellung: Die Spieler 7, 9 und 10 sind immer









– Wasser-Kämpfer kämpfen am besten gegen Feuer-Gegner  
 – Wind-Kämpfer kämpfen am besten gegen Wasser-Gegner  
 – Erde-Kämpfer klopfen alle Gegner windelweich  
 – Folgende Magien sind unbedingt zu kaufen: Heal/Life, Chant, Cold/Frost, Fire/Blaze, Flash/Bolt

**Runde 1-4:**  
 Einfach drauflos prügeln. Die Prinzessin haut fleißig mit.

**Runde 5:**  
 Karte 1: Zwei starke Kämpfer sollten, wie auf der Zeichnung, bei der Brücke Aufstellung beziehen. Drei sollten unten links entlang schleichen und den gegnerischen Heiler umspüren.

**Runde 6:**  
 Hier sollte sich die Gruppe gut verteilen und immer weiter heiter vorrücken.

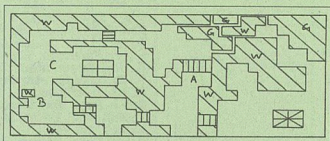
**Runde 7:**  
 Mit den Kämpfern eine Wand bilden, wobei starke Kämpfer und Magier in der Mitte kämpfen, schwächere Charaktere kämpfen an den Flanken. Heiler sollten zurückbleiben. Nun ständig einen Schritt weitergehen.

**Runde 8:**  
 Karte 2: An den angegebenen Stellen der Zeichnung drei starke Kämpfer postieren. Nun versuchen, den Gegner in einem Zug zu bezwingen.

**Runde 9-10:**  
 Die stärksten Krieger um die Enge in den Bergen herumstellen. Die Prinzessin nur einsetzen, wenn Heiler verfügbar sind.

**Runde 11:**  
 Gut verteilen und vorrücken wie in Runde 6

**Runde 12:**  
 Wir postieren zwei oder drei starke Kämpfer links vom Wall und lassen die Gegner recht nah herankommen.



**Runde 13:**  
 Die drei kräftigsten Recken entlang der ersten und zweiten Brücke aufstellen. Die Prinzessin zum Heilen benutzen.

**Runde 14:**  
 Mit ein paar Kämpfern nach links zur Brücke watscheln, mit

den anderen zur ersten und zweiten Brücke von oben. Mit der Prinzessin fleißig heilen.

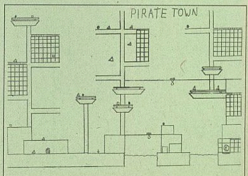
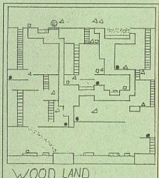
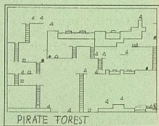
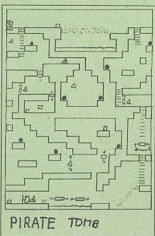
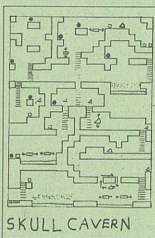
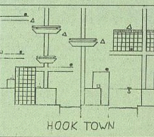
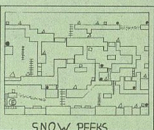
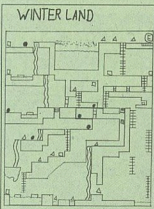
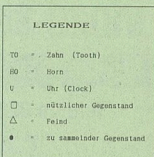
**Runde 15:**  
 Wie in Runde 7 aus Euren Mannen eine Wand bilden, die diesmal aber schräg nach unten zeigen sollte. Alle Heiler

und die Prinzessin vom Feind fernhalten und aus der zweiten Reihe agieren lassen (Heilen, etc.).

**Runde 16:**  
 Karte 3: Kämpfer im Umfeld von Punkt A positionieren. Warten bis ein Gegner von links oben kommt, diesen neutralisieren. Dann zu Punkt B wetzen und dort alle Feinde platt machen. Nun zu Punkt B wandern, wo Ihr über einen Endgegner stolpert. Hier laßt Ihr sovielle Kämpfer angreifen, wie Ihr Heiler habt. Ist der Motz erledigt, betrachtet Ihr Euch den netten Abspann und freut Euch des Lebens.

## Hook (Game Boy)

Oceans netter Filmumsetzung mangelt es auf dem Game Boy vor allem an Übersichtlichkeit. Die ausführlichen Karten von Horst und Daniel Dilling aus Grafenwöhr dürften hier Abhilfe schaffen und das Geheimnis um den einhändigen Piraten zu lüften helfen.







# MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40  
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

**Amiga** **Sonderangebote** **Atari**

**IBM/PC** **Neuheiten** **Atari Lynx** **Secondsoftware**

**C 64** **Mega Drive** **Super Famicon** **Game Gear**

**Game Boy** **Testmöglichkeiten auf 7 Systemen**

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.  
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste mit Systemangabe gegen  
frankierten Rückumschlag. Geschäftszeiten: Mo.-Fr 10-18.30 Uhr, Sa. 10-13 Uhr



## VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

**V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32**  
**A-1120 Wien Tel.: 83-93-813**  
**Österreich Fax: 815-31-66**

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.  
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.  
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.

**Jetzt**  
**3 x in München**  
**1 x in Nürnberg**

# GAMES

WORLD

## Computerspiele für:

**Amiga** **Sega Mega Drive** **SUPER NES**  
**Atari ST** **Lynx** **IBM** **Gameboy**  
**C 64** **CDTV** **Game-Gear** **CD-Rom**

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.  
8000 München 2  
Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,  
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31  
8000 München 71  
Tel. (089) 786046

Mo.-Fr. 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135  
8000 München 2  
Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2  
8500 Nürnberg  
Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

**Computershop und Gamesworld**

# Ultima VII

## CLUE BOOK (TEIL 4)

Im letzten Teil des Clue-Books geht es nochmal zur Sache. Sicherlich werdet Ihr als Sieger davongehen. Im nächsten Heft bringen wir Ultima Underworld freuen.

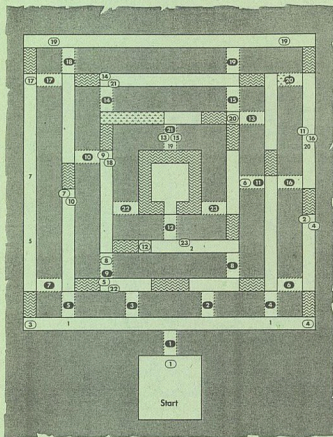
### DIE GENERATOREN

Diese Hinweise scheinen zu den Generatoren zu gehören, die der Time Lord erwähnt hat. Entweder sind es Lösungswege für die Puzzles oder Hinwei-

se zum Hineingelangen in den Generator.

### Tetraeder

Der Tetraeder-Generator befindet sich in einem Raum an der nordöstlichsten Spitze von



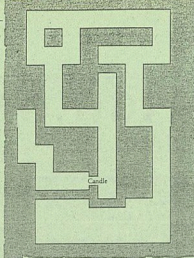
CUBE PUZZLE

Numbers in black circles indicate temporary bridges.

Numbers in white circles mark triggers to create the identically numbered temporary bridge.

Numbers without circles mark triggers to destroy the identically numbered temporary bridge.

Fire field  
Invisible barrier



LEVER PUZZLE

### LEVER PUZZLE

- 1) - (6) Numbers in black circles mark levers; numbers in white circles mark doors. Levers open/close their corresponding doors. Some doors (those in gray) begin open; other doors (in black) begin closed.

- (7) Lever here opens secret doors (8)

- (8) Secret door

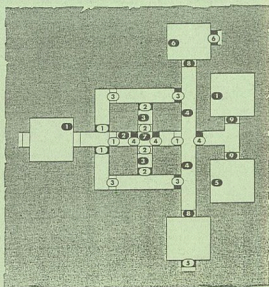
- (9) Magically locked door

Proper lever sequence:

5, 4, 6, 7, 4, 8 (or 9)

Open door at beginning

Closed door at beginning



Deceit. Es gibt kein Puzzle. Die ätherschen Monster gilt es zu besiegen. Nur eine magische Waffe kann ihnen Schaden zufügen, ein Glasschwert wäre ideal.

### Kugel

Die Kugel steht an der westlichen Seite des Dungeon De-spise. Drei Steinmauern umgeben die Kugel innerhalb der Höhle. Tritt in folgender Reihenfolge in die Moongates: rot, blau, blau, rot. Ein falscher Schritt und ihr werdet zurückgedrängt.

### Würfel

Im nördlichsten Raum im Dungeon auf der Fellowship Isle findet Ihr den Würfel. Das Diagramm beschreibt die Lösung zu dem Puzzle. Geht die quadratischen Wege entlang bis zum Zentrum, wo der kleine Würfel liegt. Ein Tritt in eine nummerierte Zone lässt temporäre Brücken zwischen zwei Wegen entstehen oder sie werden zerstört. Vermeidet die Feuerfallen. Ein unüberlegter Schritt treibt Euch zurück oder schlimmer, tötet Euch.

### Cube Puzzle

Die Zahlen in schwarzen Kreisen sind temporäre Brücken.

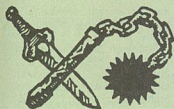
Zahlen in weißen Kreisen markieren Auslöser für temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen.

Nummern ohne Kreise zeigen Auslöser, die die temp. Brücken zwischen zwei gleichen Zahlen zerstören.

Feuerfelder  
Unsichtbare Barrieren







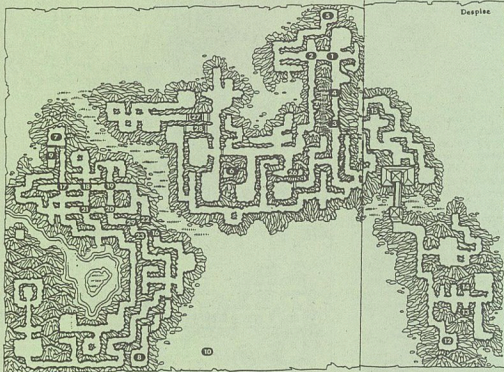
# Hebel Puzzle

1-6. Zahlen in schwarzen Kreisen markieren Hebel. Zahlen in weißen Kreisen zeigen Türen an. Hebel öffnen/schließen mit ihm in Verbindung stehende Türen. Einige Türen (grau) sind anfangs offen, andere (schwarz) sind geschlossen.

7. Der Hebel öffnet die Geheimtür (8).
8. Geheimtür.
9. Magisch verschlossene Tür.
- Richtige Hebelsequenz: 5, 4, 6, 7, 4, 8 (oder 9).
- Offene Tür zu Beginn.
- Verschlossene Tür zu Beginn.

## DUNGEON DESPISE

Ohne die Fähigkeit Magie "aufzuschließen" ist es sinnlos diesen Dungeon zu betreten. Meine Kumpels fanden in einigen Zimmern Schlüssel, um konventionelle Türen aufzuschließen. Manche der Kumpels überleben die Dungeons



## DESPIE

- 1) Teleporter to (2)
- 2) Teleporter from (1)
- 3) Teleporter to (4)
- 4) Teleporter from (3)
- 5) Invisible path to teleporter to (6: northwest)
- 6) Southeast: Teleporter to (7: north)
- 7) Northwest: Teleporter from (5)
- 8) North: Teleporter from (6: southeast)
- South: Teleporter from (12: south)
- 8) (All three points are up an invisible staircase)
- Southwest: Teleporter to (9: north)
- Northeast: Teleporter to (10)
- Southeast: Teleporter to (11)
- 9) North: Teleporter from (8: southwest)
- Center: Teleporter to Selwyn's tower, just west of Despie (The lever on the top floor opens the secret door to escape from the tower.)
- South: Teleporter to pirate's lair, at the northeasternmost tip of Britannia
- 10) Teleporter from (8: northeast)
- 11) Teleporter from (8: southeast)
- 12) South: Teleporter to (7: south)
- East: Teleporter to (13)
- North: Teleporter to (14)
- West: Teleporter to (15)
- 13) Teleporter from (12: east)
- 14) Teleporter from (12: north)
- 15) Teleporter from (12: west)
- 16) Teleporter to (17)
- 17) Teleporter from (16)
- 18) Teleporter to (19)
- 19) Teleporter from (18)
- 20) Teleporter to (21)
- 21) Teleporter from (20)
- 22) Teleporter to (23)
- 23) Teleporter from (22)
- 24) West: lever opens door into (25)
- Southcentral: Teleporter to (8)
- Southcentral: Teleporter to wooded area just west of Despie and east of the beach
- 25) Door can only be opened with lever at (24)
- 26) Switch for door in corridor due south
- 27) Heading west, first lever opens first two doors. Second lever opens third door. First two doors shut again after passing third door.
- 28) Lever here opens first two doors at (27)
- 29) Impassible

Impassible paths

nicht, mit ihnen gingen die Schlüssel verloren. Spinnen, Gazers, Trolle und weitere widerliche Kreaturen warten auf Euch in den Korridoren. In einem Zimmer gegenüber dem Teleporter fand ich einen Schlüssel. Ich entschloß mich, den Schlüssel nicht an der Tür zu versuchen und untersuchte lieber die Formation der Wände. "Wähle nie das offensichtlichste" riet mir ein Freund. Eine Wand erwies sich als imaginär und führte zu weiteren Teleportern. Ein ansehnlicher Schatz befand sich am Ende, den ich liegen lassen mußte, als die Kopflösen auftauchten. Solltest Du den Zaster finden, behalte mich in guter Erinnerung. Ich erinnere mich, Springbrunnen gesehen zu haben. Eine Geschichte erzählt von Fulgrlm, der am Fuße des Fountain of Wealth den Tod fand. Ich habe eine Aversion gegen Brunnen.

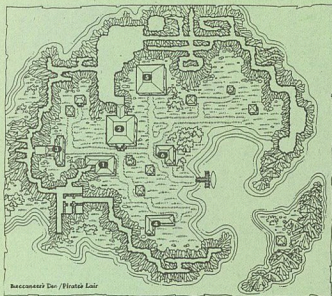
In einem Buch im Lycaenum las ich kürzlich von einem fliegenden Teppich, der in Flußnähe am westlichen Eingang zum Dungeon verloren ging. Findest Du den Teppich, verkürzt sich Deine Reisezeit beträchtlich.

## Despie BUCCANEER'S DEN

Von Mandy: Vor einigen Jahrhunderten war das hier eine Piratenhöhle. Heute steuern wir diesen schlechten Zeiten wieder entgegen.

Die Spielleiterschaft hat die Stadt überrollt. In den Ruhestand getretene Gauner und Schurken leiten das Ganze an. Smithy ist da ein gutes Beispiel. Im House of Games sollst Du seiner Wache Sintag aus dem Weg gehen.

Gordy, der auch Spiele anleitet, ist freundlicher. Glenno und seine Bande Martine, Wench und Roberto sind ebenfalls entgegenkommender, besonders Roberto.



BUCCANEER'S DEN

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| 1) House of Games  | 4) Budo's            |
| 2) Baths           | 5) The Fallen Virgin |
| 3) Fellowship hall | 6) Trainer (Lucky)   |

Die Fellowship hat eine Fiale hier. Meistens leitet Danag sie, da Abraham, der eigentliche Geschäftsführer, ständig unterwegs ist. Die meisten Bewohner gehören der Fellowship an. Wer nicht dazugehört, gibt sich auch keine besondere Mühe aufgenommen zu werden, außer Blacktooth. Er und Mole waren Geschäftspartner, bevor Mole der Fellowship beitrug.

Ich merkte schnell, daß Mandy die Wahrheit sprach. Buccaneer's Den hat im Verhältnis mehr Fellowship-Mitglieder als Einwohner. Ich vermute, daß es mit den Spielen zu tun hat.

Im Tunnelgebirge der Insel, auch unter Pirate's Lair bekannt, entdeckte ich, daß Folterwerkzeuge in einigen Höhlen der Fellowship lagern. Dieser Widerspruch zwischen ihren erklärten Absichten und der eigentlichen Praxis ließ mich stutzig werden. Erforsche es gründlich, aber mit Vorsicht.

#### ISLE OF THE AVATAR

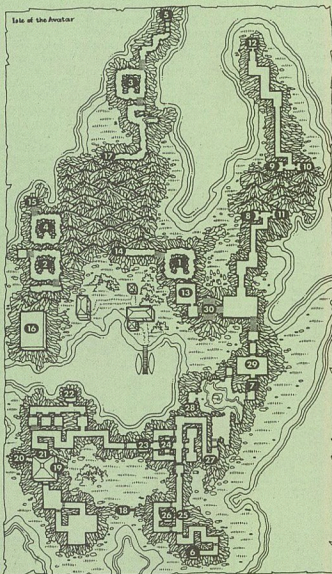
Dieser Dungeon ist eine Ansammlung von komplizierten Labyrinth und Teleportern. Der nördliche Teil der Karte beruht viel auf Vermutungen.

Ich erinnere mich ungern an diese Räumlichkeiten, da ich hier eine Kameradin verloren habe. Auf der Suche nach Schlüsseln wurden wir getrennt. Als ich mich umdrehte, nachdem ich in eine Nische gesehen hatte, war sie ver-

schwunden. Ich nehme an; sie fiel durch eine illusionäre Wand.

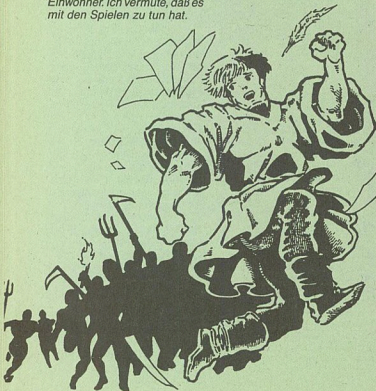
Matrosen, die in diesem Gebiet segeln, haben einen Drachen gesehen. Keiner kann sich eine solche Gestalt einfach ausdenken.

su



ISLE OF THE AVATAR

- |  |  |
|--|--|
| 1) Teleporter to (2) (and from (3) or (4))   | 18) Black Gate key necessary to open this gate   |
| 2) Teleporter to (3) (and from (1))  | 19) Black Gate key necessary to open this door   |
| 3) Teleporter to (1) (before (5) is reached) or (4) (after (5) is reached)                     | 20) Slider switch for (21)   |
| 4) Teleporter to (1) (and from (3))  | 21) Door opened by switch at (20)  |
| 5) When chair here has been occupied, (3) teleports to (4), rather than to (1)                 | 22) Three switches for cells to southwest: Left and right switches change door selection one door to the left or the right. Center switch opens the selected door. |
| 6) Teleporter to and from (7)  | 23) Switch opens east door   |
| 7) Teleporter to and from (6)  | 24) Lever puzzle (see p.34)  |
| 8) Teleporter to (9)   | 25) Switch here opens sliding doors to northwest and southwest   |
| 9) Teleporter from (8)   | 26) Lever here opens door to southeast   |
| 10) Teleporter to (11)   | 27) Two levers at south each open a door to this room. (Doors automatically close as thou enter this room.)  |
| 11) Teleporter from (10)   | 28) Lever here opens secret door out of room.  |
| 12) Teleporter to (13; center)   | 29) Sliding doors with hidden triggers (check under Fellowship medallion)  |
| 13) Center: Teleporter from (12) Northwest: Teleporter to (14) Northeast: Teleporter from (17) | 30) Invisible maze (see p.34)  |
| 14) Teleporter from (13; northwest)  | 31) Invisible paths  |
| 15) Teleporter to (16)   |  |
| 16) Teleporter from (15)   |  |
| 17) Teleporter to (13; northeast)  |  |





# Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Michael Hengst (mh)  
**Redaktion:** Christian von Duisburg (cd), Volker Weiz (vw), Sönke Steffen (sj), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (nn)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistentin:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:  
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Susanne Bühl, Cornelia Pfanzner, Andrea Danzer  
**DTP Operatoren:** Sandra Uttendorfer, Marion Schwanke  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Llg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)  
**Titel:** ascl

**Anzeigenleitung:** Hannalore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung  
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 6057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 6,50  
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:  
 Markt & Technik Abonnement GmbH  
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/35-263, Telefax: 07132/6563  
 Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.  
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementspreise: öS 588,-  
**Schweiz:** Aboservice AG, Sälgstr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/51 91 31, Jahresabonnementspreise: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

**Leitung Technik:** Wolfgang Meyer (687)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schillbach-Hall

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/46 13-180, Telefax: 089/46 13-232

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Dolt, Lutz Glandt, Dieter Streit

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler

**Operation Manager:** Michael Koepele

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pausy

**Anschrift des Verlages:**  
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München  
 Telefon 089/46 13-0, Telefax 52 20 52, Telefax 089/46 13-1 00

Die Zeitschrift wird mit chlorfreiem Papier hergestellt

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Olmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.  
 ISSN 0933/9754



## Inserentenverzeichnis

Alt GmbH	81	Theo Kranz-Versand	129
Arbrossoft	87		
Artifex	20	Magic Games	105
ASI	3. US	Magic Line	101
		Markt & Technik	
Bachler	55	Verlag	50, 132, 135, 161,
Berry Lösungsservice	81		163, 169, 172, 181
Bomico	37	Maxion	174
		Micro Magic	63
		Microprose	41, 141, 159
Camps	121	Mitsui	149
Cash Versand	146	MN Hobby-Soft	130
Club der		Multimedia Soft	171
Computerfreunde	25		
Computerworld	117	New Point Computer	101
CPS	45		
CPS Heidak	92/93	Okay Soft	124
CWM	164		
		Pfister	125
Dongleware	81	Pfizenmeier	84
Dynamic Soft	24	Philip Morris GmbH	4. US
Dynamics	101, 103	Playsoft	124
Electronic Arts	61	Quicksoft	26
Esser-Soft	179		
		Rothmans GmbH	13
Fandango		Royal Soft	170
Videogames	103, 162	Rushware	23, 57,
Fantasy Productions	175		123, 137
Flashpoint	147		
Flying Carpet	174	Schneider	76
Funmail	179	Skyline	48
Funny-Software	33	Soft & Sound	73
Funtastic	69	Softpower	24, 124
Funware	146	Softsale	59
		Software	62, 99
Galaxy Software	167	Software	117
Game Line	99	Sunrise Videogames	164
Gamesworld	105		
Graf Software	84	Thoma	
Gravis	11	Videogames	167
Gross Electronic	150	Time Soft	86
		Toys R'Us	2. US
Hamo	89, 130	Traumfabrik	74/75
Hard & Soft	174		
Hard'n Soft N-Joy	165	Ubisoft	157
Hartung		Ungerer	146
Spiele GmbH	19, 21	United	
		Software GmbH	39, 65
Janadt Software-			
Versand	151	VDS GmbH	24
Joysoft	119	Video-Spiel Ecke	103
Jumbosoft	84	Vienna Computer	
		Service	105
Karosoft	85	Virgin Games	17
Konami	153		
KSK Schöneich	84	Wial Versand	70/71

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma CHS Elektronik bei.

## Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **März-Ausgabe** (erscheint am 10. Februar '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. Januar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **April-Ausgabe** '93 (erscheint am 10. März '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.**

### C64/C128

Nippon, Alternate R., The Dungeons, R. of Darkness, Demon, Warrior, Shadow Keep, C. Shadowline, Carsten, Tel. 05630/305

Verk. C 64 def. a. 1541 + Dolphin DOS + 1530 + Heite + Orig. (12 Disk, 30 Kass.) auch einzeln. Infos bei: Gottschalk, Poststr. 18, 0850 Bremerhaven

Verk. Orig. Spiele, Ultima 6, Turanian, Speedball II, Bloodchry, Reederen und Heroes of the lance, Tel. 040/6050841

Verk. und tausche PD-Soft, Spiel, 2 DM anfordern. Christian Lochner, Stichwort: P. M. Buchstr. 6, 7146 Tamm

Verk. orig. Turbo Procs V 1.0 von Rosemiller, Handshake, Preis 160 DM, sowie 100 gabs. Leerdicks, St. 25 Pl. C, 5251 Tel. 04471/77239

Verk. orig. Disks, Basic II, Mini Office II je 40 DM, Pirates, Lord, Armageddon, Man E., Centre je 20 DM, Tux Ceti, Infinit, Spiele, je 10 DM, Tel. 04471/77239

Verk. C 128 D, Commodore 800, 200 Disks, sowie Orig. Spiele, Jox, div. LZ VB 550 DM, Tel. 0911/794515 Sascha Changizian, Alte Poststr. 182, 8510 Fürth

Verk. C 128, F1, 1571, 1541, Oberstufe, Sound Sampler, 3 Disketten, über 400 Orig. wie Turanian II, Dragon Wang, Gursip VB 550 DM, Tel. 09843/1273

C 64, Orig. Panzerkrick, Zombi, Plasmatorn, Wolfman, Star Raider II, Book of Dead, Game Over W 2 Wizzard, orig. günstig auch Tausch, suchst Orig. Spiel, Tel. 09531/1286

Orig. m. Ant. über 20 St. wie Ghosts'n Goblins 17 DM, Legend's Backs 19 DM, Atorim 20 DM, Untouchables 19 DM u. Liste gg. Rep. T. Batzt, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. Orig.: Bands Role, Driller, Alterer, I. II, II, Gnome Ranger, Zodiac, Shadows of M. Meldung bei Ulrich Gerner, 6970 Lassa, Tel. 09343/4329

Verk. C 64 mit Floppy 1541 Modell II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II + Datensette mit ca. 90 Orig. Spielen + Diskette + Disks, für nur 600 DM, NP 1500 DM, Tel. 02246/19397 Pater

Verk. Crime Time 55 DM, Trans World, Invest, Startfly, Super S, je 30 DM, Maniac Mansion 35 DM, Jack MC Cracken 40 DM, alles Orig. Tel. 09247/1076 ab 14 h Andreas

Verk. Die Dursale Dimension, Heroes of the L, Prates of the B, Loast C. Broad, Super Quilnet (Spielesammlung), Barsi Tel. 1, Tel. 09223/72385 19-30 h

Verk. C 64, C 128, Floppy, Modul MK6, Datas, 30 Orig. 250 Disks, VB 600 DM, Orig. für MD Shadow of the Beast 80 DM, EA Hockey 80 DM, JM Football 80 DM, Tel. 0221/7391137

Verk. C 64, Action, Floppy, Buch, Tel. 02485/2657

Verk. C 64, 1541 mit versch. Spielen, Mic. Score, Flanbow Island, Turanian und Jox, 130 Disks VB, Tel. 09833/7536 ab 18 h

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II 116 Disks, 9 Games, Jockey, 3 Disketten, Boker, nw, NP 800 DM - 480 VB DM, Tel. 04282/1753

Verk. C 64 II, Floppy, Datensette mit 5 Spielen, ca. 200 Disks, Universal-Mod, Lischer, div. Bücher (je 600 DM) VB 100 % o. K. Tel. 0233/50021

Tausch in Hardcopy Mod. Ausdruck von: Spiel, Grafik, f. alle C64/128 D 100 % gg. Schnell-Laser-Modul, 14 x mind., verk. Orig. Tempel of Apsah I, Tel. 021/8252358

Verk. orig. Book of the Dead 120 DM und Mas, kpl. 128 DM, auch Druckartikel vb, Drucker u. Computer 100 % o. k. 15 DM, Suche günstig Orig. Listen an: ZK O-Berlin 5292598

TMB-25 1541, Farbrun, Drucker, BTX-Modul, 164-Karte, Eprom-Bräuter, Jockey, ca. 150 Disks, viel LZ, Computerisch, div. weitere 200 VB 1100 DM, Tel. 09155/63133

Verk. C 128 D mit 150 Disk, Orig. + Zub. günstig abzugeben u. Systeme, VB 400 DM von 17-22 h, Tel. 09591/40746 Lars

### Amiga

A 500 mit 1 MB Stereo-Colormon, ca. 10 Orig. Spielen, ca. 60 Leerdicks, Mas, 4 Joysticks, Einpreissoftware für 999 DM, Tel. 06131/509959

Verk. je 50 DM - 2 Out, Fire, Ice, Railroad, Yoon, Turanian II, Tower Monger, Project-X, Wolchield, je 20 DM, Falcon, Mission I + II, RVF-Honda, R-Type, Tel. 09856/842

Verk. A 3000 25 MHz, 6 MB RAM, 105 oder 2 10 MB Festplatte, SCSI, 3 LZ, Clitzen SW, Orig. Software, Spiel, 1500 DM, Tel. 0915/17881

Verk. Plotter: 64 Farben Grafik, Hardward, Scrolling, Leveleditor, Mas, Jockey-Steuern, 1 Disk, 1 MB Minimum 15 DM, Tel. 07402/7295 Vonasse

Verk. A 500 1 MB, 2 LZ, 2 Joys, 60 Leerdicks, 21 Orig. def. Zub., NP 3500 DM VB 1399 DM oder gg. Gebot 02132-8486 Jia ab 19 h

Kaufe Amiga Orig. mit Ant. und Verrp, Liste an: Wolfgang Engel, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Def. A 500-3000 ges. zahle bis 250 DM, instak bis 300 DM, Tel. 02371/52555 oder 0241/574544 Thomas

Verk. A 500, 1 MB, viele Games wie z.B. Epic, Battle Isle, Eye of the Beholder, 2 Joysticks, TV-Mod, Absche, Mouse + Pad, Volker, VB 720 DM, Tel. 05275/1329

Verk. Birds of Prey, F-19, Shadowlands, für je 40 DM, Dungeon Master, Chase Strike B, für 60 DM, Imperium 30 DM 100 % o.k. nur an Selbstabholer, Tel. 0986/60984

Verk. ca. 30 Orig. Spiele, guter Zustand, 50 % u.NP, kpl. Liste anfordern: H. Haase, Waldhausenstr. 922, 4050 Mönchengladbach, Tel. 02161/69222

Verk. Airbus 320 für 55 DM, TV-Mod, für 30 DM, Flight of the Intruder, für 35 DM, ProPage 2.1 für 170 DM, Alles 100 % o.k. Tel. 02871/40143

A 500, 23 MB RAM, 40 MB Festplatte, A. Replink II, 2 LZ, 2 Joysticks, Trackball, Farbrun, für 2300 DM oder Höchstgebot incl. viel LZ, u. Orig. Soft, Th. Dietz, Nr. 76, B-2604 Kronsau

A 2000 D, 2 LZ, Sterom, 30kshis zu Nachdrucker und Zub., Orig. Videopage 30 Railroad 2, Pirates usw. VB 1790 DM, Tel. 02404/93166

A 500, 1 MB, 2 LZ, 105 MB HD, Farbrun, 6 Orig. (2 LZ, 6 MB, 2 Sens. Saccor) sowie div. Z.B., NP-Mod, Nulmodem-Kabel, VB 2500 DM, Tel. 05161/8184

Verk. Discovery DV, NP 97 DM, jetzt nur 50 DM, Erno Brezfeld, Berlin O-1157, Ehrenfeldstr. 24, Tel. 5083334

100 % Orig. im Karton, Di-Ausgabe, versch. Monop, Sim., M. & H. Ambraster, EOB II, Evire I, Mr. Jand, No-Cool, Pirates, Bob, Stigm-Steig je 55 DM, Tel. 0711/33324

Verk. Locus System I. A 500 mit Thayers Quest noch 6 Mon. Garantie, für 1100 DM, Tel. 0791/72268 16-18 h

Verk. A 500, Mon. 1084, Speicherneu, Orig. Spiele, (Black Fingers, Mega Pro Mania, Dodge Dragon II, Colorado, VB 1500 DM, Tel. 08171/61319 ab 14 h

Verk. orig. R. 70, 40 DM, Ghenghis Khan 35 DM, Manual, United Europe 40 DM, Kaiser 45 DM, Audizit und Waterloo je 15 DM, Tel. 040/7104129

Austria, Verk. orig. 4005, Fortia Saks, Albrecht, 500, A-3571, Gars, Tel. 02985-2495

Amiga-Orig. ab 10 DM, alle neu, ungeöffnet, Top-Games, Lemmings, Battle-Isle u.a. Liste bei H. Springer, Lerningstr. 70, 0-1200 Frankfurt

Verk. einen Amiga 500 mit 40 Spielern, Drucker, Spielneu, 4 Joysticks, Maus, Disk, Bus, Druckerpage, TV-Mod, Orig. Verrp, Tel. 05152/6522

Verk. A 500 1 MB, Mon. 1084 S für 600 DM, Smit-EOC, Larry 1, 30, 60, Imperium Mega 100, Knight's, zur 30, 60 DM, 089/341021 ab 14 h

Verk. A 500, 3 MB, Turbo Board 14 MHz, Floppy Mon, Disks, Bisher, Joysticks, 20 Orig. Red Baron, MM3, Wonderland, C-Copy, Battle-Isle, Tel. 02721/83000

Tausche Orig. One Wars, Blue Angel 69, World Cup Y. 90, Time gg. andere gute Amiga-Orig. schreibt an: Thomas Straubinger, Bleicher-Str. 19, 8650 Kumbach

A 500, LDG-Player, Zub., 1 MB, 2 LZ, Mon. CM 8833, 15 Orig. Spiele, Bücher, alles 100 % o.k., 80 Comp. Zeitschriften, NP-4500 DM, kein Einzelverkauf ab 18 h, Tel. 07442/4825 VHB

Verk. Trans World 15 DM, Special Forces 40 DM, Global Effect 40 DM, Utopia 35 DM, Midwint 40 DM, Tank Platoon 40 DM, Tel. 0741/23545 Christian

Verk. orig. Spiele: Tower Fm, Pirates, UMS, F-19, Gunship, F-16 Falcon, Kampfruppe, UMS Szenario Disk, The 64 Emulator von Ready Soft, Prete VHS, Tel. 04471/17239

Suche Flugsim. für Amiga. Schreibt an Thier, Pf. 48, O-5322 Bad Sza

Verk. A 500, 2 LZ, Speicherneu, Mon. 1084 S, TV-Mod, 2 Joysticks, über 100 Disks, 2 Disketten, Preis 800 DM, Tel. 02241/316892 ab 18 h

Orig. m. Ant. z.B. Turanian II 15 DM, Jumping J. 18 DM, Proball Wizard 24 DM, Starlight 33 DM u.v.a., Liste anfordern gg. RP, Bätz, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Ersteiger suchst Kontakte, Spiele, Tauschpartner, Zuschriften, Preis + Tauschlisten an: Matthias Walder, Zolstoksweg 6, 5 Köln 51

Elite, Great Creators II je 30 DM, 3 Adventure Spiele (PW 74 %, 75 %, 85 %), Comp. Joysticks 40 DM, 4 Action Spiele (PW 71 %, 75 %, 83 %), Comp. Joystick 40 DM, Tel. 08105/1425

Verk. A 2000, Mon. 3LW, 2x 351 x 1x 25", PC-Karte, Drucker, Orig. Software, LZ, Markus Staubach, Eilberbrucher, 174a, 4270 Dorsten 1, Tel. 0362/73041

Amiga Heimkehrer sucht Kasse, Kasse, Tauschpartner, Zuschriften, Preis + Tauschlisten an: Oliver Kott, Emser Str. 20, 8200 Wiesbaden

Sucho Amiga Games: Predators 1, Steel Hunder (alte Spiele), verk. Monkey II für 40 DM oder tausche gg. Int. Sport Challenge, Tel. ab 1511/771895

Verk. Orig. Inny II, Mokey Islands I + II, Manhattan Dealers, Italy 90, Knight Force, Michael Lederer, Leibstr. 22, 8035 Gillingen, Tel. 089/679323

Verkaufe Amiga Spiele Emyln Highes Int. Soccer, Knights of the Sea, Mega Lo Mania, First Samur, Robocop für 150 DM, Tel. 08141/9537

Verk. A 500, Farbrun, 2 LZ, Freezer, 1 MB, 40 Orig. Disks, Box, Moserand, Verk. Lynx, Spiele, Tasche, Amiga Mod, 02663/1771

Verk. A 500 mit Zub. (Böcher, Maus, 3 Joysticks, etc.) 100 % i.O., 400 DM, Tel. 09221/5234, zahle Porto

Verk. Elvira II 40 DM, Monkey Island II 40 DM, John Madden Football 75 DM, 1/2 Woche alt, Tel. 05683/1264

Suche Sportspiel zw. 10-30 DM, sende erste Listen mit Preisvorstellungen an: Hausman Nadmi, Susannestr. 23, 2 Ht 56

Verk. Amiga Orig. Beholder I kpl. d. 15 DM, M1 Tank Platoon c. 20 DM, Tel. 0743/5377



Verk. Mad TV für Amiga 45 DM. Lösung und Pläne für Kings Quest 4 10 DM. Tel. 09422/5488

Suche dringend Speicherchip: für A1000, neu o. geb. Tel. 09301/50973

A2000, 1084 S, 3 MB, 3 1/2 LW, DLS 3,0, Modern Action Rep. div. Zub., 400 Dks, viel Lit., Zeitschriften für nur 2300 DM. Tel. 0693054105 Wolfgang

Verk. A 500 mit 2 LW, 1 MB, Maus, TV-Mod., Amiga Rep., III und II Spielset, Dungeon Master, Monkey I, Turanian II, Dungeon Master, Tel. 0253/1709 600 DM

Verk. The Cycles, World Champ. Soccer je 25 DM, Manchester Un., Europe 40 DM, TV Disk, Basketball 35 DM, Intern. Ice Hockey 30 DM. Tel. 02031/13432

Amiga Softwarehändler. Schreibt an B. Uvogel, PF 33, A-9021 Klagenfurt

Verk. Turbokarte A2630 25 MHz., 4 MB, 32 Bit, RAM, 9 Spiele, z.B. Battle Isle, Populous, M1 Tank Platoon, Poweromger usw. 1300 DM. Tel. 05971/82955

Verk. Amiga Action Gear Super IV Profi für 100 DM, Amiga Rep., Tauchspringer für 100 DM, Thomas Anthony, Wulfstert 17, 2330 F-Forde. Tel. 04351/43778

Verk. folgende Amiga-Games Sim Ant. 40 DM, Epic 400 DM, Star Flight 35 DM, alle für 100 DM. Tel. 08707/1247 nur am Wochenende

Verk. orig. Battle Isle 35 DM, Battle Isle Data Disk 25 DM, 30, 55 DM, Buck Rogers 35 DM. Tel. 05922/4159 Jörg

Verk. orig. Shadow of the Beast II 30 DM, Regi 30 DM, Koel the Thief 20 DM, An Ben Schuch, Klosterkamp 4, 2120 Lüneburg. Tel. 0431/36005

Verk. A 500 1 MB + Uhr, 2 Mouse, Pad, Mon. 1084 S, Joystick, Freizer, MKIII, Extra LW, 3,5 26 Org. HFM, Spiel, Zeichnungen, 2 Disketten, Staubkappe für 1750 DM. Tel. 02563/6910

Verk. A 500 mit 2 MB, Ext. LW, 2 Prof., Maus, Dks, A-Hard Mod., Box 750 DM, A 500, 1 MB, 16 Dks 600 DM, ab 17 h. Tel. 0514/45226 Andreas

Verk. Orig. Eye of the Beholder, Poque Quest II, Gold Rush, Bundesliga M. Prof., Formeln II 6400 DM, Gold Rush, Ludi, Mad TV, Orig. 089111644 Philipp

A 500, 25 MB mit 2 1/2 LW, 3,5" und Farbmom. 80 Spiele und Zub. 1100 DM. Angebote an Andreas Liedtke, 3150 Peine, Lönstorf, 12

Suche Rollenspiele für A500. Bitte schickt Liste mit Preisvorstellungen an Rene Kowarski, C-4731 Nikolausstein, Dorfstr. 13

Verk. orig. Indiana Jones 500 20 DM, Starflight 15 DM, RFF Hanks 20 DM, Centurion Gef. of Rome 20 DM, I came from the Desert 25 DM oder 25, 2 Spiele n. Wahl für 30 DM. Tel. 0615/122317

Verk. od. tausche Hunter 45 DM, Fate 40 DM, Masterblazer 30 DM, Dungeon of Avatar 215 DM, Spherical 15 DM, 1470 546 1720 Uhr 19-22 h

Verk. Mad TV, Amberstar, Showdowns, Chib, Winzer, 30 of Adventure, A Places, Epic Rings of Medusa, Bands Tals Hill, Legend of F. u. A. Preis VB. Tel. 02404/1561

Verk. orig. Rock'n Roll 30 DM, Battle Isle 40 DM, Lemmings 30 DM, The Immortal 25 DM, 3D-Conit Kt 65 DM. Tel. 01542/3778

Suche Mines of Titan bzw. Mary Sagar, Little Comp. People, Battletch, Tel. 05344/1512 Michael

Verk. A 500, 1 MB, Farbmom. 1084, Software, für 600 DM VB. Tel. 05152/8607 Michael

A 2000 B, 3 MB, 52 MB 2 LW, 12 LW, XT-Karte, Mon. extrem viel Software, Zub. für nur 2300 DM, 97, Stefan Herr, Schlossallee 3, 60717 Rüsselsheim, Schweiz

Def. A 500-2000 ges. zahle bis 1500 DM, Intakt bis 300 DM, Angebote mit def. Angebot an M. Neumann, Thiemstr. 11, 4600 Dortmund 70, + 10 DM Briefmarken RP

Verk. A 2000 mit Mon. 1081 20, Disk, Diskbox, 100 Dks, 1 Maus, 2 def. Jays für 1500 DM, Dirk Anders, Uhlendweg 36, 8504 Sen

Verk. Amiga 500 mit 2 LW, Freizer MK III, Speicherhase, Drucker, 5 Origin Spiele, Mon. 1084 + 1000, 2300 DM, 1 Maus, Jig Adapter, NP 9800 DM, NP 2700 DM. Tel. 0745/14143

Suche Dungeon Master (engl. Vers.) Tel. 0511/636243 ab 18 h

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 3 Joysticks, Com, Sch. Schöberl, Amberg, Preis, 1100 DM VB. Tel. 07181/63451 Frank ab 18 h

Verk. Feary Tale Adv., Shanghai, Autoduell, Space R., Sherman MA, Chronoset 2, M&M II, suche alte Spiele mög. billig. Tel. 0712/859677 ab 18 h

Verk. A 500, 25 MB, 52 MB 2 LW, 2 LW, Mon. Philips DM 8833, 2 Joy, 1000 Dks, 1000 Dks, 1 Mon. Island, Populous II, Bat. Isle f. 2100 DM and n. Koch, Ostfeldstr. 9, C-3243 Welmeringen

Verk. Epic 400 DM, Heimdal 30 DM, Def. Lothar Bauer, Monendortel, 48, 6640 Merzig, Vorkasse + 3 DM Porto

Suche Amiga-Hardware aller Art. Kann auch def. sein, schickt Hardware oder Listen an Thomas Schary, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden

Biete Amiga PD ab 1,30 alte gängigen Serien, Liste qg. 3 DM in Briefmarken bei Alexander Bläß, Giesenerstr. 1, 8621 Burg

Verk. A 500, Amiga Pirates 1 35 DM, Railroad T. 40 DM, The Break 145 DM, Kick Off III, 30 DM, u. Liste bei Burkhard Kammer, Tel. 0251/52736

10 Top Games Elite, Realis, Populous, Sim City, Robin Boxing, Cent. Poweromger, Gengis kpt. 300 DM, einzeln VB + NM. Tel. 0941/99461

Verk. A 1000, K24, Logm, Meg, 29, F-15 II, Kick Off II, F. u. A. Zusatzdisk, suche das Mäpfig D-Point II. Tel. 06405/5358

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, Boots, 1 MB RAM, Dks, 3 Joysticks, Lit., 3 Orig., alles kpt. u. 100 % o.k. 999 DM. Tel. 05603/4792 Jens

Verk. Orig. Their Finest Hour, Tel. 06332/14316

Verk. Amiga-Orig. Große Auswahl, Preise zw. 10 und 55 DM. Gratistafel anfordern bei: Wolfgang Jersch, Leopoldstr. 17, 8590 Marktreuth, Tel. 09231/4204

Verk. A 500, 1 MD, Mon. 1084 S, Drucker Star LCT, 300 Dks, 4 Joysticks, Maus, Lit., für VB 1950 DM. Tel. 0227/191301

Suche Tauchspringer für Amiga-Demos. 100 % legal, Jan Brinkmann, Am Dorkortkamp 3b, 4817 Leopoldshöhe

Kaufte Orig. Ultima V für A 500. Schreibt an: David Gruber, Fritschweg 1, 1. Berin 41, Tel. 030/8825212

Suche Orig. Castle Master I oder die Orig. Compilation, welche Castle Master II enthält: David Gruber, Fritschweg 1, 1. Berin 41, Tel. 030/8825212

Verk. A 2000 mit 1 MB, Maus, Joysticks, u. Zub. für 1500 DM VB. Tel. 026/7653/30 Omer

Verk. 20 Orig. z.B. II, Gumbel, Artus A320, auch Tauchspringer, Po-Spelle, Little rep. bei Jürgen Stephan, Erich-Schulz-Str. 10, 60-1950 Neureupin, Tel. 03391/5803

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, 1 MB, Boots, Lit., Dks, 2 Joysticks, 3 starke Orig. (Form. One Grand P. usw.) kpt. 1499 DM. Tel. 05603/4729 Jens

Verk. über 70 Amiga Top-Spiele davon 50 mit Power-Vertungen von mehr als 70 %, Liste qg. RP M. Galschka, Thomast. 1, 8071 Heppberg. Tel. 0845561471

Verk. A 500, 1 MB, Color-Mom, 2 LW, Star LC 10 C, Drucker, TV-Mon., 2 Joysticks, Buch, viele Spiele für nur 1450 DM. Tel. 07231/61900 Mark

Verk. A 500, Mon. 1 MB, 2 LW, Drucker und 10 Orig. Spiele, 400 Dks für 1300 DM. Tel. 02306/22332

Verk. 11 Orig. für nur 300 DM auch einzeln zu 30 - 40 DM, Battle Isle, F2, Lemmings, u.a. auch Zub. Tel. 0711/873605

Verk. Amiga: Battletz, 2-Out, Masterblazer, Battle Squadron, Power Drift, Caste of the Azure Bones, Indiana Jones III Adv. St. 20-30 DM. Tel. 06622/7417 Lars

Verk. A 500, VB 1700 DM, C 64 B, VB 550 DM mit div. Zub. auf Anfrage. Tel. 02327/70160

Verk. günstig, orig. Spiel: Liste anfordern von Heinz Rieken, Kurzer Kamp 47, 2440 Oldenburg. Tel. 04361/1238

Österreich. Verk. A 2000 Mon. 3 LW, 280 Dks, viel Zub. (2 Mäuse, Joysticks, Mag., Orig.) Top Zustand. Tel. 06434/2663

Verk. Orig. AmigaSoft Railroad T. 30 DM, Civ. 30 DM, TV Sports Basketball 20 DM, sowie 2 Joysticks, 15 DM, A. Liedtke, 3150 Peine, Lönstorf, 12

Super Jetz! alle es Dig+Ving-Gold 4 + Dig! Paint 1, Fabelspringer für nur 350 DM, verk. auch Amiga Action Rep. für 75 DM und div. Amiga Games. Tel. 0611/36290

Verk. orig. Ultima V, Weinberger, Neumacher, 30 30 DM, inkl. Porto + Versand, Tel. 0253/9970 Frank

Verk. Amiga CDTV mit Tastatur, Farbmom., 12 LW, CD Spiel, Wrath of the Demont, Welcome, Deutschlandslager, Schweiz, nw. VB 1600 DM. Tel. 0221/861449 ab 15 h

Verk. günstig Orig., Railroad T. Perfect General, 30 DM, 1084 S, 1084 S, Maus, Term. (BTX-Decoder, u. Terminalp.) u. v.m. Tel. 05553/1870

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Commodore Mon. 1084 S, Alter 12 Monate mit Orig. Spielen für 900 DM abzugeben: Ralf Haake, Im Spantenkamp 7, 4370 Mar

Verk. A 500, 2 1/2 MB, 300 Spiele 550 DM VB, außerdem HD 52 MB, A Monitor, alt Controller, Autobot-500 DM VB und Orig. Spiele günstig. Tel. 0419/1675/768

Orig. zu verk., Fantasy Spiel: Adventure, u.a. Liste anfordern bei Kai Mummert, Schöberl Str. 77, 5650 Södingen

Verk. Orig. Spiele zw. 5 und 90 DM, alle 100 % o.k., Liste qg. frank. Rückumschlag, Jens von Känel, Begehungen, 12, 3330 Hermsdorf

Verk. Amos - The Creator für 80 DM, Amos Comp. für 100 DM, u.a. Orig. für 15 h

Verk. orig. Space Quest 3 + 4, Bundesliga M. Prof., Cadaver, Gaze, Flight of the Intruder, Indy 500, Speedball, Tel. 0642/22160

Orig. James Pond II, Operation Stealth 4, Poweromger, Data, Parts of Cal, Gem, Eye of the Beholder, Zorro III, Fire & Ice, Parol Stars, Imperium, Tel. 06542/22160

Verk. Links (Festplatte erforderlich) für Amiga 650 B, Glassmacker, Tel. 02131/467765

Verk. qge, billige Amiga Software, wie z.B. Bundesliga M. Prof. usw. eine kostenlose Software-Sammlung gibt es bei: M. Ziebar - Oberfeld 55, 81750 Starnberg

Verk. A 2000, 3 MB, 33,5" LW, 1048 S, 12 Orig. Mon., 11 Pro. 2 1/2 LW, B. Willy B., Space Quest 4, Larry II, Maic M., + 2. Zub. für nur 2300 DM. Tel. 02242/4825

Kaufe Amiga Orig. mit Ant. und Versp. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichsholener Str. 38, 80710 Ingolstadt. Tel. 0845561471

Imperium 29 DM, Perfect G. 49 DM, Speedrunner 10 DM, Global Effect 49 DM, Gengis Khan 14,0 79 DM, Wordperfect V.4 1 TL. 09131/56949 Abends

Verk. CDTV + Inf. Maus, Tastatur, floppy 9 CDs für 1650 DM, Tim Nowak, Sichenr. 1, 6330 Wetterau. Tel. 06441/31634

Verk. A2000, 3 MB, 2 1/2 MB 3260 Quantum, AT-Karte, S-VGA, 2 x 3,5", Multivision 200, Irvell L. + Soft. ex. NEC 30, Drucker NP 8000 DM nur 3500 DM VBH. Tel. 05251/166460

Verk. für Amiga Lotus II, Premiere, Beas II u.a., schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Hey Leute, löse meine Spielesammlung auf, neue und alte zu günstigen Preisen, Tel. ab 18 Uhr, 0221/642289 Marita

Biete neue Phaser-150 Gun inkl. 2 Games, vsp. Systemwechsel für 150 DM. Tel. 04681/3835 Markus ab 14 h

Verk. Orig. Jim Power, Deliverance, Ishaar, Amberstar, je 35 DM, Po Knights of the Sky, Luke o. Temprett 40 DM. Tel. 0221/6801897 ab 18 h

A 2000, 3 MB, 33,5" 52 MB, Fest Platte, AT-Karte, Maus, 1081 1 Jahr alt, opt. Maus, Software (PD, DPaint 4, GFA-Basic v.1) Preis VB. Tel. 089/45793

Verk. A 500 mit 2 LW, 2,5 MB RAM und Farbmom. 1084 S sowie mehrere Orig. Spiele, z.B. Sim City, Preis 920 DM. Tel. 05222/70875

Verk. A 500, Farbmom., 1 MB, 2 LW, Zeitschriften für 500 DM, Tel. ab 14 h 02224/76160

Verk. A 500, 320 Drive II, Invest, Poweromger, 688 At, Suche, 1081 1 Jahr alt, opt. Maus, Software, Tel. 036/43/770260 nach Kai Järgen

Habe für Amiga folgende Spiele: Centurion G. II, Populous II, Battle Isle Buck Rogers, Muds usw. je Game 20 - 25 DM, Christian Bitt, Von Bodelschwingher, 11, 5 Köln 60

Verk. A 500, HD 330 MB, Speicherhase, 3 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, 2 Jungs, Diskbox, 20 Dks, VBH M. Games 1030 DM, o. Games 2200 DM, n. Seibatsholter, Tel. 08121/3066 Markus 18-20h

Verk. Mamekacke kauft ger. für 50 DM, Tel. 0731/362307 Marco

Suche günstig Orig. Spiel für Amiga Parol Stars, Parol Stars 50, Nebulus 2, Tel. 0941/37372 19-21 h

Achtung nur Schreibzettel für Amiga, CVL, CVL 65 65F, M1 Tank Platoon 55 65F, Tel. 0947/171210

Verk. Orig. Dragonlight 35 DM, Ishaar, Epic, Amberstar, Battle Isle je 45 DM, alle zus. für 200 DM, Tel. 0526/4309 Helmut Bauer

Verk. Amiga Spiele, Heroes Quest IV, Silent S.I. I, Lotus Espirit, Turbo usw. für 25, 45 DM, Tel. 06190-6285

Einstiegs- und Kontakte, Spiele, Tauchspringer, Zuschritten, Preis + Tauchstien an Matthias Walder, Zolloskottenweg, 6, 5 Köln 51

Verk. Amiga, 45 DM, z.B. Parol Stars, Pit Fighter und 50 DM, Railroad T., Hermann Neudendorfer, Kirchstr. 7, 82233 Trostberg, Tel. 089/414244

Marken PC-Sony 386 C3, 1 MB RAM, 42 MB Festplatte, SVGA Grafikkarte, MS-DOS, Joysticks, Maus, alle HB. 1490 DM. Tel. 089/642676

Verk. orig. Gungship 2000 50 DM, Hard Nova Bare's Tale III, je 30 DM, Amiga Sup., Sil Service, F-15, Gungship, Carrier Commander 60 DM, Tel. 09231/82278

## MS-DOS







Verk. Master S. Games, günstig, Tel. 06253/ 6030 Markus vert. von 14:31-20 Uhr  
Sega Master S. II, Tausche Spiele, Sonic, Asterix, The Lucky, Dima G., suchte in die Flint Stones, Indiana Jones, Tel. 0431/541351  
Super Angelbot 100% gutes MS nach Gebot, zu versch. dazu noch 16 Top Spiele und Zub. Tel. 069/527560 und 16 h Robin

Verk. SMS-Moodle, z.B. Great Basketball, Secret Command, Great Football, Action Fighter 1, Rocky, Thunder Blade, World Soccer, Enduro Racer, Choptail Pro Mod, Tel. 06151/22317

## Mega Drive

Verk. MD-Spiele Strider, Kid I, Robocop, Asterix, Mystic World G., Italy Block Out, Alien Storm, John Madden, Centurion für 600 DM VB, Tel. 06984/87804

Verk. Mega Drive 3, 5-fachem Modus Interesse dann schreibt an: Mirko Schweikardt, Bahndorf, 37 6472 Osterberg 5

Verk. Shining in Darkness d. 90 DM, Altered Beast d. 20 DM ab 19. 07/11/334758

Verk. S. II, D.K. Park, P. Star, Rambo, Mickey M., Shiroki, Quackshot, Wonderboy 5, alle d. 50.- 100 DM VHB incl. Versand, Tel. 0422/52454

Verk. Populous 60 DM, Faery Tale 40 DM, Tel. 07041/83477 ab 13 h

Verk. Tausche: PGA Tour Golf, Shining Chuck Quackshot, Fantasia, nes-Konsolen, Mario, u.s.w. für Game G. Sokoban, S. Pock, Shivali, suchte für NES-Module (Adv., Impertum) oder Verk., NN, Tel. 02684/6174

Verk. 14 MB Spiele für 20-50 DM z.B. Thunderforce III, Sonic, Streets of R., Phantasy Star, Aleste, Tel. 0781/58704

Verk. für MD Terminator, M. II, Winter Ch., u.s.w. für Game G. Sokoban, S. Pock, Shivali, suchte für NES-Module (Adv., Impertum) oder Verk., NN, Tel. 02684/6174

Verk. Strike SMD + 10 Games Warsong, Lemmings, WB 5, Shining, Might & Magic, Alterburr, 2. ut., usw. such & mind. 25 Games, Tel. 0719/185356

Verk. Mega Drive 3, Spiel, Faemion + Spiele, NES-Module, 3 Spiele NES, 3 Sp., 3 Spiele, 74 Modusammlung, auch Tausch, Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. neue MD-Games z.B. Sonic II, Wrestling, Humans, Te. Flipper (auch tauschen), viele z.B. NHLPA 93, Lemmings, RBL Baseball 4, verk. auch, Tel. 0215/57042 Ref. ab 9 h

Verk. Spitzenspiel für MD (Alex Kidd, Word of Vermillion und Populous, Tel. 0441/501960

Verk. Sega Mega Drive, 25 Module, auch einzeln, Roger Kerber, Ratzig, Ldrstr. 84, 2300 Kiel, Tel. 041/770645

MD: Phantasy Star II, Inspector X, Immortal, Thunderforce III, Warsong, Desert Strike, Gynecar, Dungeons + Dragons, Aeroblast, suchte Super NES-Games, Tel. 0725/85820

Verk. Super NES-Games für MD, SF, GB, MS, 20 Spiele, 2 MD-Spiele, 1 SF-Spiel, habe Shining, J. Fendi I, W. Challenger, J. Madden, Tel. 07151/22132 Sebastian ab 14 h

Verk. Tauschpartner für MD, habe ca. 20 Spiele, z.B. Chuck Rock, Dragons Fury, Road Rash usw., suchte dringend Masha Aleste, Dragon II, Immortal d. John Senf, Ulstr. 13, 6202 Gera

Verk. EA-Hockey 60 DM, Altered B. 50 DM, Star Flight 60 DM, Ghostbusters 50 DM, Golden Axe II, 45 DM, Crack Down 40 DM jp, Tel. 07529/3470 ab 19 h

Verk. Super NES + 2 Joy pads + 6 Spiele: Sonic Phantasia, Shining, Phantasy Star II, Wonderboy V, für 600 DM 6 Mon. ab, Tel. 06476/8875 Limburg Thomas

Tausche MD-Games z.B. Jewel Master, Tausch, Te-Mania, ggf. Shining II, Warsong, Dragons Fury, Tel. 06341/3555 Thomas ab 17:30 h

Verk. MD mit 6 Spielen wie z.B. EA-Hockey, Super M. GP, Rambo III, Quack Shot Super S., für zus. nur 450 DM, Tel. 0841-32201 ab 19 h

Verk., suchte, tausche MD + Super F. Moduli, habe: Super Aleste, Terminator, Arch Rival, Out Run, Hero Rampart, Pit Fighter, Alien II, Tel. 06473/1430

Verk. MD/Module, EA-Hockey, Madden Football I, Sonic II, Quackshot, Ferrari, Grand Prix Challenger, D.R. Supreme Court, B. Weioch, Tel. 0211/400410

Tausche: S. NES 50 MD, Spiele alle Art, Suche MD + 2 Spiele 200 DM, Tel. 05341/32614 Michael

Verk. u. kaufe MD-Spiele, große Auswahl ab 35 DM, Suche, verk. Super NES Spiele, Tel. 04774/334 ab 16 h Rainer

Verk. MD mit 10 Spielen und Kabel und 13 Spiele, z.B. Darius 2, Gynost, Th. Force II, Sonic M. Mouse, Shadow D., S.S. usw. für 600 DM, Jochem Kreuzkamp, 2845 Damme, Tel. 05491/3425

Verk. Spiele fürs MD: Golden Axe II, Kid Chameleon, Sonic Streets of Rage I, alle für 40 DM, Alexander Funk, Tel. 0430/29363

MD jp mit EA Hockey 3000 in die Dames, 500 Straight Vermillion und Aleste zus. 500 DM, Tel. 06221/448410

Verk. MD-Games: Elemental II, 25 DM, Dick T. 30 DM, Budokan 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Wonderboy III 15 DM, World Cup 20 DM u.s., Tel. 08205/1014

Verk. Tausche, kaufe MD und Super Nintendo Games evtl. auch Sammlung, Bitte nur Hannover oder Landkreis, Tel. 0511/231850

Verk. MD für 300 DM mit Shining und Sonic oder tauche ggf. SF, Tel. 0781/52091 Freiburg, Oliver ab 18 h

Verk. Tausch Ma 55 DM, Super One One 50 DM, Desert Strike, 140000, 140000, 140000, LHX, Wonderboy V engl., Phantasy V, Tel. 06782/7840 Jörg

Verk. MD-Module: Shining, PS 23, Star, je 60 DM, Cadash, Popl, Vermillion, Might 8 M., F22 je 45 DM, Salleten, 2, Sonic je 40 DM, Tel. 0211/55536

Kaufe, tausche, und verk. Spiele für MD und Famicom, suchte die neuesten Spiele, für Famicom u. s. M., München Tel. 448782

Obermott der Videoklub für Tausch, (Veri)kau, -fräude, Kreszenz, 140000 Kleinanzeigen-Haft, Nur 2 DM/Monat, Infos: I. Winter, Ad. Btitz 10, 5400 Koblenz

Verk. dt. Buck Rogers 80 DM, Rambo II 40 DM, Olympic Gold 60 DM, 100 % o.k., zus. nur 160 DM, auch geb., Tel. 0122/3315 Oliver Los ab 15 h

Verk. jp. MD (R&B/PAL) + 3 Spiele, Dvyl C. Quackshot, Aleste, u.s. 200 DM, auch such & Super NES-Module, Tel. 04543/3735 Holger

Verk. MD + 2 Joy pads + Adapter + 3 Spiele Populous, Gynost, Tiger-Hell, 100 % o.k., für nur 400 DM, V.P. 73 DM, Tel. 069/821464

Verk. MD/PAL/RGB, Joy pads, 9 Spiele, F22, Interceptor, Streets of Rage etc. VB 700 DM, Tel. 0511/547313 Sven ab 16 h

Verk. 2 Mon. neues MD + 2 Joy pads, Game Adapter, 6 Spitzlen Games, (Quackshot, Sonic, Fantasy, Super Hang On etc.) für VB 650 DM, Tel. 0211/770645

MD: Batman, DJ Boy, Master of Monster, Ghostbusters, Joe Montana, Valls II, Dharma Toki, Jewel Master, Might & Magic, Gynost, Heavy Unit, Elemental Master, Tel. 0725/85820

Verk. Spielte EA-Hockey, Madden 92, R. Rash, F. Rush, Thunderforce III, Warsong, F22, EA-Hockey günstig 5-15 € mit S.M. World, zahle 250 DM, 250 DM, Tel. 0952/3929

Verk. D. Crash, Musha, Lemmings, Aliens u.s. News, habe: Sonic R, Rast, EA, Madden 92, Thunderforce III, Warsong, F22, EA-Hockey, günstig 5-15 € mit S.M. Games, Tel. 0952/3929

Verk. kaufe MD Module, Konsolen, biete ca 60 St. Tel. 0811/794515 Sascha

Verk. MD + 77 Games, z.B. Adv. M. Com., I. II, D. Strick, T. Earu, Hero II, Joy pad, ca. 4900 Zelt, 2389 Gera, Tel. 0361/2222

Verk. 80 MD Games z.B. Dessert Strike, Buckle and Run, Gier, Lancer, Cadash, PGA, Mipha Hockey, Smash TV, M. GP II, Alien II, Buck Rogers, Tel. 06438/4264 ab 17 h

Verk. PH II, Desert Strike, Wonderboy V, Immortal, Predator II, Tazmania usw., Tel. 089/361905 Tg. ab 18 h

Kaufe und tausche MD Spiele, habe John Madden 92, Quackshot, Shadow D., Gynost P. 2 EA-Hockey, Tel. 04962/5675 J. Scheffer, Finkenstr. 8, 2990 Aschendorf

Verk. dt. MD mit 2 Joy pads und 5 Spielen, Sonic, Shiroki, PGA Tour Golf, John Madden Football 2 EA-Hockey für lächerliche 480 DM, Tel. 07162/43555

Tausche, verk. MD + 9 Spiele mit Neo Geo, Veri. für MD 399 DM mit 2 Joy pads (Street of Rage, Four Mercs, II usw.), 0984/18278, 804 Germering, Benjamin

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gynost, kaufe auch game Bestände, Tel. 0813/40372

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gynost, kaufe auch game Bestände, Tel. 0813/40372

Verk. MD mit 11 Spielen für 650 DM z.B. Sonic, MD EA-Hockey, Streets of Rage, oder tauche o. Super Nintendo mit 8 Spielen, Tel. 09471/8867

Verk. ständig MD-SNES Spiele, ab 30 DM, auch Acraser NES, A.M. Commander MD, auch Tausch mgl., O-3500 Stendal 41, 5775 Romny ab 19 h

Verk. 10 MD, Populocis, Kings Bounty, J.M. Sontak, 19. 50 DM, Faemion, je 20 DM, Andreas Seitz, Pfänderstr. 21, 0-7026 Leipzig

Verk. MD-Spiele: Super Hang One 60 DM, Quackshot 70 DM, Sonic 70 DM, EA-Hockey 80 DM und Altered Beast 40 DM, Schmidt, Schweitzer Str. 41, O-6010 Dresden

## Game Boy

Ungläublich ich habe immer noch meine 27 GB Spiele zu verk., und jetzt zu Weihnachten für nur 420 DM, Tel. 089/3088205

Verk. GB + 10 Spiele, Saue für 500 DM, oder tauche ggf. Super NES d. Vers., Mario, I. II, D. Strick, 2389 Gera, Tel. 0361/2222

Verk. GB für 200, 424415 Oliver, 16 h

Verk. GB 12 DM, MD Spiel mit Mega-Man, Tetris, RV Pro Arm und Carry Allbox, Tel. 07245/6627 gg ab 19 h

Verk. GB ohne Kratz, Netzeit, Game Light, 6 Spiele, Mega Man II, Castlevania, usw. 10 C. 200 DM, auch mit Vsp., für 320 DM, Tel. 06142/52574 Thomas nach 19 h

Biete GB-Spiele: Pardonius, T.ry Tonn, Quackshot, Tetris I, II, Bomberboy, Dynablastar ab 15 h, Spiel, Tel. 04191/3639

Verk. GB + Adapter + Light Max + Tetris für 150 DM, Spiel: F. Adventure II + 40 DM, Red October 30 DM, S.M. Lant 90 DM, Tetris II 30 DM, Blade O. Steel 30 DM, Tel. 089/34928

Verk. T.ry Tonn, Castlevania II, Mega Man Solomons Club, Choptail II, Track Meet, Gargoyles Quest je 30 DM, J.P. Vangerman, Gutmührt, 21, 2300 Preussa

Verk. GB + 17 Spiele, Preisnach VB, Alles auch einzeln, Tel. 06035/1791

Verk. GB + 4 Spiele, F.1 Race, Tetris, Side Kick, Bunt, alles 100 % o.k. orig. verk. für VB 350 DM, Tel. 0299/4729 ab 16 h

Verk. GB m. 5 Spiele, Super Mario F.1 Race, Spideman, Tetris, Bural-Fighter, für 225 DM, alle Spiele m. Anl. Rapi-Webster, Tel. 02947/4401 ab 17 h

Verk. GB mit 3 Spielen (Kung-Fu, Billard, Tetris) für nur 200 DM, Tel. 07128/1041 Altes

Verk. für NES Kid Icarus 50 DM und Zelda II 70 DM, verk. od. tauche für GB Tiny Toon und Hook, Tel. 06625/1170 Christian

Suche 100 % o.k. mit Super Mario Land für 150 DM (ohne SML 120 DM), Tel. 0731/81638 Clemens

Obermott der Videoklub für Tausch, (Veri)kau, -fräude, Kreszenz, 140000 Kleinanzeigen-Haft, Nur 2 DM/Monat, Infos: I. Winter, Ad. Btitz 10, 5400 Koblenz

Verk. MD mit Zub., 3 Spielen, 8 Akkus, Ladegerät 100 % o.k., für 250 DM, oder tauche ggf. Game Gear 100 % o.k., Tel. 07951/22618

Suche GB + Spiele, auch ganze Lotterien, 140000 Kleinanzeigen-Haft, Nur 2 DM/Monat, Infos: I. Winter, Ad. Btitz 10, 5400 Koblenz

Verk. MD mit 3 Spielen (Kung-Fu, Billard, Tetris) für nur 200 DM, Tel. 07128/1041 Altes

Verk. für NES Kid Icarus 50 DM und Zelda II 70 DM, verk. od. tauche für GB Tiny Toon und Hook, Tel. 06625/1170 Christian

Suche 100 % o.k. mit Super Mario Land für 150 DM (ohne SML 120 DM), Tel. 0731/81638 Clemens

Obermott der Videoklub für Tausch, (Veri)kau, -fräude, Kreszenz, 140000 Kleinanzeigen-Haft, Nur 2 DM/Monat, Infos: I. Winter, Ad. Btitz 10, 5400 Koblenz

Verk. MD mit Zub., 3 Spielen, 8 Akkus, Ladegerät 100 % o.k., für 250 DM, oder tauche ggf. Game Gear 100 % o.k., Tel. 07951/22618

Suche GB + Spiele, auch ganze Lotterien, 140000 Kleinanzeigen-Haft, Nur 2 DM/Monat, Infos: I. Winter, Ad. Btitz 10, 5400 Koblenz

Verk. MD mit 3 Spielen (Kung-Fu, Billard, Tetris) für nur 200 DM, Tel. 07128/1041 Altes

Verk. für NES Kid Icarus 50 DM und Zelda II 70 DM, verk. od. tauche für GB Tiny Toon und Hook, Tel. 06625/1170 Christian

Suche 100 % o.k. mit Super Mario Land für 150 DM (ohne SML 120 DM), Tel. 0731/81638 Clemens

Verk. für GB: Gamehit 10 DM, Carry All Dyna Set 10 DM, Monopoly 35 DM, Duckstals 30 DM, Nemesis 25 DM, Operation Protoprotex 35 DM, Sword of Hope 35 DM, F.1 Race 20 DM, Tel. 04263/191

Verk. GB-Spiele mit Anl. und Verp., Listen und Angebot, art., Wollgang, Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingotstadt

Verk. GB-Spiele Super Mario 25 DM, Solarisracer, Spideman 30 DM, Bucky Bunny 35 DM, Blades of Steel 40 DM, Tel. 06234/1350 Do-Fr., 15-20 Uhr

Verk. 3 Spiele (Tetris, Tennis, Light) Light-Kabel usw., einwandfrei Zustand VB 140 DM, Tel. 06361/80723 Carsten

Suche dringend Mickey Mouse, wer halt ruft an, Do-Fr. 18 - 19 h 02102/34828 Stephan

Tausche Biobette, Mario, Duck Tales und Tetris 1 gp Probotector, Type: Simpsons, S.R.C Pro Art, usw., 089/933570 Christian von 15-18 h

Suche Chessmaster VB 50 DM, Lydia Kolaski, Tel. 02241/44208

Verk. GB-Spiele: WWF Superstars, Gremlins II je 30 DM, Radar Mission 50 DM, Alleyway 15 DM, Marble Madness 40 DM, Verstärker 20 DM, z.B. 100 DM, Sa-Sa, 02041/98788

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick 40 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM, Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiel einzeln 38 DM (Pardonius, Tetris II, SML, Bunt, WWF, Kung, Golf, Mario, Tetris, R-Type, Solar S., Bunt-Pad), Tel. 06055/1307 ab 14 h

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick 40 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM, Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiel einzeln 38 DM (Pardonius, Tetris II, SML, Bunt, WWF, Kung, Golf, Mario, Tetris, R-Type, Solar S., Bunt-Pad), Tel. 06055/1307 ab 14 h

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick 40 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM, Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiel einzeln 38 DM (Pardonius, Tetris II, SML, Bunt, WWF, Kung, Golf, Mario, Tetris, R-Type, Solar S., Bunt-Pad), Tel. 06055/1307 ab 14 h

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick 40 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM, Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiel einzeln 38 DM (Pardonius, Tetris II, SML, Bunt, WWF, Kung, Golf, Mario, Tetris, R-Type, Solar S., Bunt-Pad), Tel. 06055/1307 ab 14 h

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt

Verk. R-Type 40 DM, Super Kick 40 DM, Duck Tales 35 DM, Tiny Toon 45 DM, Tel. 04956/3456 Michael

Verk. GB + Akku + Licht + 13 Spiele 450 DM, Spiel einzeln 38 DM (Pardonius, Tetris II, SML, Bunt, WWF, Kung, Golf, Mario, Tetris, R-Type, Solar S., Bunt-Pad), Tel. 06055/1307 ab 14 h

Verk. GB mit 8 Spielen, 4 aufzubauenden Batterien, 100 DM, Katalog, Preis ca. 350 DM, Tel. 08505/2782

Suche für GB: Tiny Toons, Pardonius, Nemesis II, Gluckstar, R-Type, Dynablastar, Cent. etc. biete ca. 30 DM, Tel. 06421/85260

Verk. nw, GB orig. verk., mit 15 Spielen auch Orig. Verk., für 350 DM, Tel. 02636/1513

Verk. GB + Tetris, R-Type, Kophor, Kabel für 100 DM, Leader Spiel, Fresener, 9, O-7125 Leberstedt



Verk. Game Gear mit Netzteil: Sonic, Wonderboy, Shinobis, Hailey Wars, M. Mouse, C7000 für 480 DM incl. Porto. Tel. 07308/41769 ab 18h

Verk. GG mit 5 Spielen (Columns, Mappy, Wonderboy, Donal D, Akku Pack, VB 400 DM, Valentin Vio, 02.06.175717

Verk. GG mit Netzteil und den Spielen: Sonic, Shinobis, Columns, alles 100 % o.k., VB 300 DM. Tel. 05021/15502 Thomas

Verk. Sega Game Gear 9 Monate alt mit 7 Spielen Sonic, Lucky Dime, und Netzteil für 500 DM. Tel. 05251/49515 ab 13h

Verk. 2 Mon. GG, Power Pack, WC-Adapter, Tegelische Master Gear C, Sonic in Orig. Verp., f. 400 DM, 02120 Seelow Str. 3, Jugend, Christian Furcher, Tel. 88556

Verk. Game Gear, 1 Spiel, Mastersystem-Adapter, mit zug. Spiel (Sonic) + TV-Adapter NP 650 DM nur 400 DM. Tel. 05522/75058 Stephan

Verk. GG + 5 Spiele (Sonic, Donald) VB 450 DM, Verk. auch Super-NES-Spiele, Game Zeida, F-Zero, Castlevania, siehe auch Neo-Geo Spiele, Tel. 04101/1178

Verk., tausche GG mit Woody Pop, Mickey M. o. Adapter für 250 DM auch mit Mega Drive nur nach 19 h. Tel. 02226/1286, Brunnstr. 8, 53033 Bornheim 1

Verk. GG + 5 Adapter-Spiele, z.B. Donald D. Outrun für 480 DM. Tel. 04154-6876

## NES

Verk. NES + 3 Spiele (Mario II, Castlevania III, Ice Climber für 190 DM. Tausche auch gg. Super NES-Module, Tel. 05453/3735 Holger

Verk. 4 Spieler-Mod., NES Max C, 2 Standard Controller für je 30 DM incl. Porto u. Verp. NP 70 DM. Tel. 07031/27766

Suche Ghost'n Goblins für NES, Tel. 05507/2541

Verk. NES mit 2 Spielen SMB 1, 3 fast neu, 2 Monat alt, VB 160 DM, Viquelart, 5455 Neuweid 22, Am Ringen 3, Tel. 02622/80154

Verk. NES, NES-Gerät mit 2 Spielen u. Zub. VB 400 DM. Tel. 02161/86508

Schweiz - Suche NES 100 % o.k. und Super Mario Bros III, auch einzeln, Tel. CH071/274567

Verk. NES mit 20 Spielen und 3 Helfern 100 % Pro. o.k., Preis VB, Tel. 05723/2133 Benjamin

Verk. NES mit 3 Spielen / SM B 1+2, Fighting Golf, F. 199 DM, NES Adventure Joystick f. 69 DM, NES-Spiele: SMB 3, Zelda 3, f. 59 DM, Tel. 05225/2755

Verk. NES-Super Set, Super Off Road, Gonies II, rev. VB, 250 DM, Sebastian Lechner, Tel. 08135-564

Verk. NES-Grundgerät incl. 13 Spiele, für 1000 DM, u.a.: Zeida II, Metroid, Bayou Billy, Fawarado, Tel. 02171/48611

Verk. NES + 8 Spiele u.a. SMB III, Zeida II, Protector, Duck Tales, Boulder Dash, alles 100 % o.k., für 550 DM, Telefon 02992/4729 ab 16 Uhr, Dennis

## Super Famicom

S. Famicom + S. M. US, Street, US, Turles US, Castlevania, VB 510 DM, VK Gamegear Spiele + TV Tuner + Zg. 310 DM. Tel. 0941/97301

Suche S. NES, S. Contra, F-Zero, Parodius, Castlevania, 4. Dinosaur, Turles, S. Mario Tel. 04331/62969 Jan ab 15h

Verk. GB, Spiel + B. World Cup, Kid I, Castlevania, Othello, Metroid, Fortes of, Ver. f. PC Will, Tel. 08754/533 ab 18h

Tausche, kaufe, verk., ständige neue und ältere Module, habe Axelley, St. 2, Parodius, siehe Super Aleste u.a. auch MD, Tel. 0957/171281 oder 5873

Übermarkt, der Videospieleclub für Tausch, (Ver-)kauf, freudige Freize, 1419ige Kleinanzeigen-Heft, Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A. & Sitz 10, 5400 Koblenz

Verk. US Super NES mit 2 Joy pads, S. Mario Plotwitsen, Turles 4, je. Adapter, 2 Monate alt, gg. Gebot, Fiona Dötter, Tel. 089/903677, 80111 Heimenstien

Verk. für SNES: Turles, 4 Super Ghoulis n. Ghosts, Castlevania, S.F. Soccer, Super W, Hook, F-Zero, R-Type, Tel. 089/8502928

Verk. für Super NES Spiele z.B. Actraiser, Final F, II Joe u. Max, MD Module, z.B. Shining in the O. A. Beast alle dt. ab 17 h. Tel. 07195/72570

Verk. Street Fighter II, engl. Art. 100 DM und Legend, Castlevania, S.F. Soccer, Super W, 02992/4729 Dennis vert. ab 14h

Tausche, Ad., Island, Area 88, Hook, Joe u. Max, Phalanx, Kr. I. House, siehe NES und ältere Games, Tel. 02307/6410 ab 17 h

Tausche Super NES, M.D., GB-Spiele, habe Axelley, Super Battle, Tank, Lemmings, NHLPA, Long Raizer, Th. 3, 1, Track Meet, etc. Heiko, Tel. 04936/7036

Verk. amer. SNES, 13 Spiele (Zelda 3, Contra 3, u.v.a. 4 Monate alt, für 900 SF, oder 1000 DM) Tel. ab 11h 046116/321249

Kaufe alles fürs Super F. und Super NES, auch Geräte, Tel. 0917/94515 ab 17.30 h

Tausche Top Racer j. gg. Gradus III, Pilot Wings, S. G. in Ghosts oder Super Aleste, Tel. 07831/21342-18 19 h

Suche Super NES-Spiele (Streitfighter usw.) Verk. MDX, GB, MS Spiele auch Tausch, Tel. 06569/361 Patrick

Tausche, kaufe ständige neue und alte MD, Super NES und GB-Spiele, Bin ab 14h erreichbar, Tel. 06138/8539

Tausche, kaufe Super NES Spiele, habe z.B. Super Contra, Super Soccer, Whistlemania, Super Tennis, Street F. II, Tel. 0214/25427

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, GB, Gamegear, Lynx, Tel. 0891/4003732

Kaufe und verk. SNES/Famicom, siehe, kaufe auch ganze Spielersammlungen mit Gerät, Verk. Spiel ab 50 DM, Tel. 04774/374 Rainer

Verk. Joe & Max, 0911/18384 Jörg

Stop Nürnberg: Tauschpartner für SNES Module im Raum Nürnberg ges. Sofortanruf, Tel. 318341 Jörg

Verk. amerik. Super NES + 3 Spiele und Action R. Pro mit Garantie nur 500 DM, Tel. 0212/15207 Peter

Tausche, kaufe Super NES-Spiele, habe Gradus III, Axelley Turles 4, F-Zero, Super, Super Protector, 3 Ghoulis n. Ghosts, Tel. 02636/2950 Mario

Verk. Lemmings VG 69291, und Castlevania IV, VG 132 83, 3 Wochen alt für zusammen nur 90 DM, Ronny Beutin, 2200 Greifswald, Gusteibener-Wende 5A

Verk. u. tausche Rampar, Starwars, Mystic, Prince of Persia, Turles u.v.a. siehe nur aktuell Module sowie Maus auch MD-Module, verk. MD, Tel. 07195/7592 ab 10 h

Tausche S. NES u. MD-Spiele, alter Art. MD + 2 Spiele 200 DM, Tel. 05341/392144

Kaufe, tausche, Super-NES u. GB-Spiele (z.B. SF2, Castlevania und Turles 4, Tiny Toon, B.C. Kid), Tel. 08251/3217 Markus

Games und Konsolen Artikel, Nur guter Zustand, auch Verkauf Neo-Geo, Famicom MD, u.s.w. K. Rosenbaum, T. 02154/4006 ab 17 h

Verk., tauche MD, NES, MS, GB, GG, PC-Spiele, Tel. 09062/388 Oliver

Tausche, verk., kaufe Spiele fürs Famicom, siehe Neo Geo, 350 DM, Tel. 09331/651 Christian

S. Famicom, verk. Spielset S. Aleste, S.F. Soccer, Lemmings, Addams F. Tel. 04721/24159

Verk. ständige MD-SNES-Spiele, ab 30 DM (MD) siehe Actraiser (SNES), A.M. Commander MD, auch Tausch mit, 0-3500 Stendal, Ronny ab 19 h

Verk. oder kaufe Super F. Spiele: z.B. Axelley, Parodius, Dinosaur, Tel. 05356/8521 ab 17h

Verk. 1 Super NES Turles in Time dt. Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, alle dt. je 80 DM, verk. für MD Starlight 80 DM, Tel. 02256/1319

Kaufe alles für S-NES, zahle 50 % vom NP, Tel. 0421/451084 NP ist Versandpreis

Tausche NES + 5 Spiele gg. z.B. SNES-Spiele incl. Street F. II und ohne Super Mario World, Tel. 06039/1785 ab 19h

Tausche Neo Geo und Zub. gg. Super NES u. Zub. VB tausche ansonsten auch PC-Engine oder GB und siehe GG, Tel. 04541/83644

Suche Super ES Spiele, F-Zero, Super Formation S., Super Mario K., zahle halben NP, aber oft mit Versand, M.K. 17.30-15.30h, Tel. 04708/5505

Verk. und tausche Super NES und GB-Spiele, siehe: F-Zero, Final F, Rushing G, Tel. 0231/403385

Tausche MD-Spiele im Verhältnis 2:1 gg. SNES-Spiele, habe Thunderforce III, Sonic u.a., siehe Super Aleste, Actraiser, Final F, u.a., Tel. 0781/58704 auch Verkauf

Tausche GB + Akku, Monopoly, Bugs Bunny, Tiny T., Tetris gg. Super NES, US Adapter, siehe Tauschpartner für A 500, Tel. 040/2207682

Tausche ständige SNES, MD und Neo Geo Module, wie: Assy, Robo Army, Thunderforce, Parodius, Last Resort, Wonderboy V etc. Tel. 05731/52926

Suche Famicom + Spiele, NES, Sp. GB, MD + Spiele, Neo Geo, evtl. auch Tausch, z.B. Donal Gebot gg. 1 Fam., u. 1 Spiel usw. Tel. 04521/71487 ab 17h

Kaufe, verk., S-NES, S-Fam., Module auch Bestände + Konsolen, Tel. 02120/8659

Verk. Contra III u. US, Street Fighter II j. Turles, IV dt. Super Mario dt. I, Pad dt. für 340 DM, oder auch einzeln (Spiele 100 %), Christian schmitt, Tel. 04153/7338

Verk. kaufe, tausche Spiele für S-NES, SF, MD, MS, GB, habe Turles, F-Zero, N. Ninja, Suche Star Wars, M. Quest, F. Fury, T. Toons, Batman, Tel. 07151/32132 Sebastian von 14-22h

Verk. tausche SNES/Module z.B. Axelley, Super F-Type, siehe Parodius u. Super Contra j. Tel. 02037/75796

Suche gute und neue Spiele für Super NES, Mega Drive und GB. Auch größere Mengen, Alex Pross, Bau-Voiz-Weg 5, 7600 Offenburg, Tel. 0781/65059

Tausche, tauche S-NES-Spiele, Contra, Ghoulis, Ghost, Area 88, Hook alle u. Spiel, für je 75-80 DM, verk. auch MD + S. Spiele für 400 DM oder Tausch, Tel. 08173/67587 Dirk

Verk. kaufe, tauche S-NES-Spiele, habe: Mario, Contra III am. 90 DM, F-Zero dt. 70 DM, siehe, Street, II, Amazing Tennis, z.C. Tennis, Tel. 09126/9910 Ralf

Tausche MD und Super NES, Famicom-Spiele, kaufe auch Games, Tel. 08992/7278 Thomas Fischer, Bergstr. 1, A-8018 Gröding zw. 17-20h

Suche und tausche Famicom und MD Module, siehe: Star Wars, Gundam, Dragons, Barts N., F-15, Falcab, Conors Tennis, Steel Talans, Tel. 06473/1430

Verk. j. MD in Orig. Verp. + 2 Top Module (Sonic, Shinobis) alles 100 % o.k., VB 250 DM, oder tausche gg. 1 Fam., S. Famicom, s. NES, evtl. Zuzahlung, Tel. 08837/504 ab 14h

Super NES, F-Fam. Module und Konsolen, auch Bestände gg., auch MD, Wolfgang Gruner, Cäcilienstr. 3, 5650 Södingen 1, Tel. 20869

## ACHTUNG:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von "Raubkopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

## Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummern können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

## Lynx

Tausche Lynx Game Warbirds gg. z.B. Cal. Games, Gates of Z. Rampart, Scrapyard Dog oder PAL-Land. Tel. 04181/39625 nach Stefan fragen

Verk. Lynx mit 11 Topspielen, z.B. Shanghai, Sime World, Chiptic, Electrotop, u.a. kpl. nur 450 DM VB. Tel. 08631/2249 Mike oder 08634/5699

Verk. Lynx mit 3 Spielen, Blue Lightning, System Games, Electro Cop, nur kpl. w. Systemwechsel für 199 DM. Tel. 02771/9793

## Diverses

Verk. Sega Master System mit Lightphase und 10 Modulen (R-Type, Cs, California, Games, Phantasy Star) + 2 Controller 450 DM. Tel. 02236/6589 Martin

Suche def. Geräte aller Systeme und GB bis 50 DM. Lynx 2 oder Game Gear bis 100 DM und Super NES Spiel bis 35 DM. Tel. 0821/48769 von 18-21 h

Zirkon: Ein taktisch-strategisches Weltraumspiel. Gespielt wird per Post. Voll Computerdominiert. Anfragen an Fritz Berger, Hegestr. 13/1/3, A-1030 Wien

Obemotz, der Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf, freudige Freaks, 14tägig, Kleinanzeigen-Hell, Nur 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A. d. Btz 10, 5400 Koblenz

Verk. SNES Mario jr., Zelda US, PCE Alterrunner, F. Blaster, Armad F. SideArms, MotoRader, NES Contra II, suche US Turtles, Mario C., NES Icehockey, Holger abends 0241/520710

Suche Konsolen, Spiele für folgende Systeme: Sega Master + Master II, PC Engine, Nintendo, Famicom, Roger Kenner, Ridgus-Landstr. 58, 2330 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Tausche MD und NeoGeo Module z.B. Suche Sengoku I, beste Burning F. o.A. suche Last Resort, o. King of Monsters II, beste Baseball ST 2 o.A. Tel. 069/373956 ab 17 h Ralf

Neo-Geos, S. Famicom, S. NES, Game Gears, Lynx, kaufe, verk., kaufe auch kpl. Konsolenbestände. Tel. 021202393 ab 18 h

Tausche und kaufe ständig neue und alte NES/Famicom und Mega Drive Spiele. Ich bin von Mo-Fr. ab 14 h zu erreichen. Tel. 06138/8539. Gilt das ganze Jahr

Kaufe, verk., tausche Neo-Geo Module. Biete: JoyJoy Kid 15 DM, Football F. 200 DM oder Tausch (auch gg. Engine Cards, suche Art of F., Tel. 030/3017825

Achtung! NES + Four S. 4 Controller + 9 Supergames (Turtles II, Mario III, Little Nemo usw.) für 700 DM. Tel. 0971/86973 Andre

Verk. neueste NES-Spiele zwischen 30 - 35 DM. Tausche Super NES-Zelda dt. Anl. gg. Super Prop. dt. Tel. 089/3613925 ab 18 h

ZUS Robotics Courier HST Modem, guter Zustand 900 DM. Tel. 05081/2365

Kaufe Spielmodule für Megadrive, Super NES, SM und NES. Tausche auch 2 Megadrive-Spiele, gg. 1 Super NES Spiel für dt. Konsole. Tel. 0641/84874 nach 14 h

Kaufe Super Wrester Maria für MD bis 65 DM, tausche Sonic Igg. Desert Strike, verk. für NES Ice Climber, Wizards & Warriors bis je 60 DM. Udo Bahl, Ahornweg 9, 4722 Emmerich

Verk. Hülsebecks Apidya CD 17 DM, Dragon Quest 4 + Final F. 4 Soundtrack bis je 35 DM. Tel. 0209/96361

Biete US Robotics 16.800 Courier HST u. Dual S. ab ca. 1000 DM. Für weitere Infos schreibt an: Hot Soft, P.O. Box 71078, L77-4JB Burlington, Ont. Kanada

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo, GB, Lynx, Gamegear, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 0891403732

Suche den jap. Arcade Power Stick, den JB King Joystick und den XE-1 Joystick, ein fairer Preis und 100 % o.k. ist ja wohl klar. Reichelt Steffen, Scholl-Str. 92, O-07443 Lützenau

Verk. Neo-Geo RGB mit Joystick, Memocard, 4 Spiele, Alpha Mission, Cyberkill, Ghost Pilots, kpl. 1420 DM. Tel. 0234/799717 ab 19 h

Suche die PP 1-5, 9, 10/90 und die Nr. 4-6, 9/91, außerdem suche ich das Spiel Sonderheft Nr. 1 von 89 und die erste Video Games und Games, Reichelt Steffen, Scholl-Str. 42, O-7543 Lützenau

Neo Geo Module, neu, aus Sammelbestellung zum Superpreis, Last R., Fatal F., Trash R., Ninja Combat, Crossed Swords, King o.L.M. 2, Robo A., Burning F., je 249 DM. Tel. 0451/38183

Verk. Neo-Geo Spiele, Verk. auch Mega Drive und Super Famicom SNES Spiele auf Disk (0-4 Days) nur Verkauf, Tel. 02861-4462 nach 19 h Frank

Neo-Geo, Art of Fighting 102 MEGS 389 DM, Viewpoint, 747MEG 389 DM, World H. 384 DM, S. Nintendo, Street F. II, dt. 124 DM. Telefon ab 19 Uhr 02861/74482

Tausche Nintendo mit 5 Spielen gg. Super Nintendo mit 2 Spielen. Tel. 07251/18394

Kaufe Videospiele, Systeme aller Art, zahle max. 1/3 des NP, suche Neo A. + Spiele, Super NES. Spiele verk. Amiga. Tel. 089/3154227

Verk. und tausche MD, S-NES, GB, GG, MS und PC Spiele. Tel. 09982/1568 Oliver

Verk. Spiele für Super NES, Mega Drive und GB, alle Arten, tausche auch, Alex Preuß, 0781/65050

Suche Sauberabteil, Telefonkarten Tel. 030/8174350, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 13649 37

Verk. NeoGeo + Memo + 2 Joysticks + 5 Topspiele, Last Resort, Fatal Fury, Burning Fight, Baseballstars, Magic Lord, alles 1 Woche, kpl. für nur 1711 DM. Tel. 089/152822 Alex

## Kontakte

Billig abzugeben, Appel 2E. Tel. 02742/1537

Battle Isle Spiele für heiße Gefechte ges. Muccardo, Alessandro, Moninger Str. 29, 7500 Karlsruhe. Tel. 0721/857784 BTX 0721845611-0001

Hallo Buck Rogers I Fans A 500 brauche Hilfe, wie gelangt eine Landung auf dem Merkur (Mariposa Three)?, Lotha Bauer, Mondorferstr. 49, 6640 Merzig 4

Wiedereröffnung der Kimba-Box und das 24 Stunden pro Tag und wenn das nicht langt, nehmen wir die Nacht dazu. Tel. 02166/59863, 2400 Baud, 8 N 1

FOX Computerclub sucht Mitglieder, wir warten auf dich. Infos und Geschenke bei: Armin Lodder, Grottenweg 9, 8065 Grossbühlhorn

Play Atari Club, der Club für Unterhaltung und Freizeit mit Atari VCS, Lynx, XT, ST. Gratis-Info: PAC, c/o Dieter König, Werk-V-Str. 22/731, A-8605 Kapfenberg. Tel. 03662/246112

Suche das Spiel Indy für den PC, Tausche gg. Monkey I oder II, bitte kpl. in dt. und wenn benötigt wird mit Codscheibe. Tausche auch gg. Indy III. Tel. 0231/253500

## DAS GROSSE COMPUTER-LEXIKON...

... mit den 5.000 gebräuchlichsten Begriffen und zahlreichen Abbildungen verschafft Ihnen das optimale Wissen für die tägliche Arbeit an Ihrem Computer! Zusätzlich mit Wörterbuch deutsch-englisch/englisch-deutsch.

T. Kaltenbach/H. Woerlein, Das große Computerlexikon, 1992, 420 S., ISBN 3-87791-295-8, DM 49,-

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Markt&Technik





## D-Day



Über die Menüleiste wird das Spiel gesteuert

## V for Victory

Die Diskussion "Realismus oder Spielbarkeit" hält die "Wargamer" auf Trab. Mehr Realitätsnähe setzt eine große Datenmenge voraus, was besonders bei Szenarien mit vielen Kampfeinheiten zu Über-

sichtsproblemen führen kann. Spielerische Verwirrung, die mit einem Computerassistenten nicht auftritt. Im ersten Teil der V-for-Victory-Serie können wir die Invasion der Alliierten nachstellen. Als Spielfeld dient

V for Victory muß sich mit der zweitbesten Note begnügen. Der Grund ist schnell erklärt: Es ist zu kurz. Wir dürfen die sechs Szenarien zwar durch Wetterbedingungen und unterschiedlich effiziente Aufklärungen variieren, trotzdem bleibt das Spielmaterial etwas kümmerlich und ist in gut einer Woche durchgespielt. Verständlich, daß Three-Sixty an Daten-



disketten verdienen will, aber etwas mehr Grundstoff hätte es schon sein dürfen. Strategie-Freaks sollten deshalb noch etwas mit dem Kauf warten, bis weitere Kampagnen erhältlich sind. Von dieser Sparpolitik abgesehen, erhält der ambitionierte Wargamer ein bis in kleinsten Details ausgereiftes Produkt. Digibildchen runden den guten Eindruck ab.

eine scrollende Übersichtskarte der Normandie. Zur besseren Orientierung wird ein Hexfeld-Muster eingeblendet. Ihr könnt sowohl die Amerikaner als auch die deutsche Seite übernehmen, gegen den Computer oder (via Kabel und Modem) gegen einen Kumpel antreten. Zur Wahl stehen sechs Kampfgebiete. Die Einheiten werden als kleine Icons über das Feld geschoben. Unzählige Statistiken und Hilfsfunktionen erleichtern das Strategieleben. So könnt ihr zum Beispiel den Nachschub vom Computer automatisch übernehmen lassen. vw

Genre: Strategie

Hersteller: Three - Sixty

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

MS-DOS

70%

Grafik: 46% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

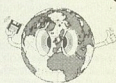
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Maus

Geplant für: -



# Computerworld



Neo Geo · Super Nes  
Mega Drive · Gameboy · PC-Software  
Amiga (auch Reparaturen,  
Ersatzteile, Zubehör)

**Individuelle Softwareerstellung!**

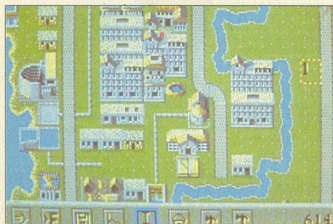
Versand per NN oder Vorkasse plus 9,- Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden:

Peter-Henlein-Straße 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 09 11/44 7662

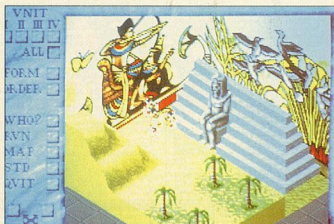
09 11/43 74 74

## Rome sweet Home



Das Volk muß sich vergnügen – das neue Forum ist bereits im Bau

## Die spinnen, die Römer



Unsere Einheit ist in Ägypten unterwegs

## Caesar

**W**ir befinden uns im Jahre 13 v. Chr. Im römischen Imperium plätschert die Besiedlung dahin... Im Ganzen? Nein! Ein kleines römisches Dorf kann es nicht lassen, ihrem Stadthalter auf die Sandalen zu treten. Denn erst recht in der Provinz hängt der gut situierte Bürger an lieb gewonnenen Gewohnheiten: Außer den obligatorischen Haussklaven hält man es in der provinziellen Einöde nur mit einem gefüllten Kolosseum aus. Zu Euren stadthalterischen Pflichten gehört, Eure römische Stadt zusammenzuklicken. Deutlich *Sim-City*-orientiert liegt Euch die Bauindustrie zu Füßen. Als Herrscher solltet Ihr außerdem vier "Beliebt-o-Meter" beachten: Die Sicherheit, die Kultur, der Wohlstand und die Infrastruktur Eurer Stadt. Jede der vier Kategorien läßt sich mit bestimmten Einrichtungen verbessern. Kulturell erfreut sich der Provinzrömer an einer Wa-

genrennbahn oder dem Amphitheater. Mit den Unternehmen kommt der Wohlstand: Weinanbau oder Kupferverarbeitung lassen die Gemeindekasse klingeln. Gelingt es, die Stadt aufblühen zu lassen, seid Ihr bald Dekurion, ansonsten warten die Löwen. *cd*

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Impressions

**MS-DOS 21%**

Grafik: 39% Sound: 27%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für: Amiga

## Rome: 92 AD

**R**ömische Helden schlurften grundsätzlich auf Sandalen durch die Antike. Das hat sich in unzähligen Legionärsfilmen bewährt, warum sollte es im Computerspiel anders sein? Im vorliegenden Fall übernehmen wir die Patenschaft über den Jungheiden Hector, der mit seinem hochsommerlichen Schuhwerk ein isometrisches 3-D-Italien unsicher macht. Wie alle römischen Kids hat auch Hectorlein nur einen Wunsch: Er möchte Kaiser werden.

Kein Problem. Unterstützt von lenkenden Mauseingriffen trampelt Hector durch die frühzeitliche Geschichte. Er redet auf deutsch mit einigen Personen, löst kleinere Rätsel und findet eigene Schätze. Zur besseren Übersicht dürfen wir eine magische Landkarte einblenden. Sind die ersten Aufgaben bewältigt, gibt's eine Beförderung und Freifahrtsscheine nach Ägypten und Britannien. Dort lenken wir vier

Mandipel hochmotivierter Legionäre in die Schlacht. Einfach auf ein Strategiemenu klicken und die kleinen Pixel-Söldner trampeln los. Zurück in Rom, müssen wir uns nur noch von den Massen feiern und vom Senat zum Kaiser wählen lassen. *vw*

Genre: Strategie

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Millennium

**MS-DOS 47%**

Grafik: 52% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick

Geplant für: Amiga

Das Handbuch stimmt den Spieler ein: "Wenn Sie ein Spiel von Impressions beginnen, müssen Sie auf alles gefaßt sein!" – Selbst dem Imperator würden die Blätter seines Lorbeerkränzes welken: Impressions ist es gelungen, das geniale *Sim City*-Prinzip zu einer vorzeitlich-römischen Katastrophe zu deformieren. Die Benutzerführung läßt alle Wun-



sche offen: Icons, die aus dem großen Hieroglyphenlexikon abgespielt wurden, die deutsche Übersetzung im Dialekt des Teutoburger Waldes und eine mittelschwere Maussteuerung bringen das Präfektenblut zum Kochen. Außerdem nerven uns Blockgrafik, Sparsound und ein noch nicht gefundener Spielwitz: *Caesar* ist spannend wie ein verstopftes Aquädukt.

Held Hector hat zumindest grafisch zugelegt. Die Sprites sind längst nicht mehr so krümelig wie im direkten Vorgänger *Robin Hood*, die Landschaft ist detaillierter, die Hintergrundbilder können sich sehen lassen. Leider täuschen diese kosmetischen Operationen nicht über das weiterhin magere Spielprinzip hinweg. In jedem der sechs Spielgebiete ist die eigent-



liche Aufgabe zu schnell geschafft. Was nutzt es, wenn wir beliebig lange in einem Areal herumlaufen dürfen und ein wenig dem zaghaften Treiben der Bevölkerung zuschauen – Spielrisiko ist damit nichts gewonnen. Ähnlich ärmlich ist der strategische Teil ausgefallen. Ein Hauch von *Populous* schimmert zwar durch, verblaßt aber bald wieder.



# Joysoft



**\*VORANKÜNDIGUNG  
\*\*DEUTSCHE ANLEITUNG  
SICHERHEITSPACKUNG 2.50  
IRRTUM+PREIS-  
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**

## SONDER ANGEBOT

P. C.	
ADV. DESTR. SIMULATOR	25.90
BARO'S TALE III**	29.90
BATTLE TECH (5.25)	19.90
DAS BOOT**	49.90
DIE HARD (3.5)	19.90
F 14 TOMCAT (5.25)	19.90
IMPERIUM**	29.90
KHALAAN	19.90
MICROPROSE SOCCER	29.90
MUDS	19.90
NIGHTSHIFT**	44.90
OIL IMPERIUM	19.90
POPULOUS**	29.90
PROMISED LANDS**	14.90
ROBIN HOOD	39.90
ROCK'n ROLL**	19.90
SKI or DIE**	29.90
STRIKE FLEET**	29.90
ULTIMA VI**	49.90
WING COMMANDER**	59.90

A M I G A	
ABANDONED PLACES II	39.90
ADV. DEST. SIMULATOR	24.90
BLUE MAX**	39.90
CELTIC LEGENDS II	29.90
CODENAME ICEMAN	29.90
DOUBLE DOUBLE BILL**	49.90
FIRST SAMURAI**	29.90
GREAT COURTS II	39.90
HUDSON HAWK	19.90
IMPERIUM	29.90
QUEST-GLORY COMP.	29.90
TRIDRIVE II	24.90
TURRICANII	19.90
UMS 2**	29.90
WONDERLAND	29.90

C 6 4	
DOWN AT THE TROLLS	9.90
OIL IMPERIUM	9.90
TURRICANII	9.90
X-OUT	9.90

ATARI	
LARRY I	29.90
LARRY II	29.90

### ALONE IN THE DARK

PC  
**99.90**

AMIGA	
BUNNY BRICKS *	64.90
BM PRO SPECIAL EDITION II	99.90
CASAR *	74.90
CAMPAIN II	74.90
CODENAME ASSASSIN **	59.90
CYTRON **/	74.90
DRAGON'S LAIR 3	74.90
FANTASTIC WORLD COMP. **	89.90
(Populous, Megal., Realms, Pirates)	
GEM 2 *	69.90
GOBLINS 2 **/	69.90
HISTORY LINE 14/18 *	89.90
LEGEND OF VALOUR **/	79.90
LEMMINGS 2 *	74.90
MC DONALDS LAND *	74.90
NIGEL MANSELL GP **/	74.90
PINBALL FANTASIES**	69.90
PIRACY OF THE HIGH SEAS *	79.90
POOL **/	74.90
POPULOUS 2 PLUS **	79.90
ROAD RASH**/	84.90
ROME **	84.90
STARBYTE NO. 2 II:	69.90
(Space Max, Black Gold, Winzer)	
STRATEGY MASTER**/	74.90
THE ADVENTURES**	64.90
(Corporation, Hunter, Supremacy)	
THE DREAM TEAM COLLECT. 74.90	
(Terminator 2, Simpsons, WWF)	
TOMATOE GAME *	74.90
TRIVIAL PURSUIT DELUXE *	79.90
TRODDERS **	59.90
WWF 2 **/	74.90
ZYCONICS **/	64.90

### LEG. of KYRANDIA

AMI/PC dt.  
**79.90**

PC	
AA OF WAR IN THE SKIES *	99.90
AN AMERICAN TALE	59.90
AMAZON	89.90
AMBERSTAR II	99.90
BM PRO SPECIAL EDITION II	99.90
BUNNY BRICKS *	64.90
BUTZ ALDRIN *	99.90
CAMPAIN II	89.90
CARRIER STRIKE	84.90
CASTLES 2 **/	89.90
COMBAT CLASSICS**	79.90
CONSPIRACY *	74.90
DARK HALF	64.90
F 15 STRIKE EAGLE 3 **/	104.90
HARRIER JUMP JET *	94.90
HISTORY LINE 14/18 dt.	94.90
LASER SQUAD**	79.90
LEGEND OF KYRANDIA II	79.90
LEGEND OF VALOUR**/	84.90
MC DONALDS LAND *	74.90
MIGHT&MAGIC IV	79.90
MILENIUM RETURN T. EARTH**	74.90
NIGEL MANSELL **/	94.90
PATRIOT	84.90
SHERLOCK HOLMES dt *	99.90
SKAT 92 dt.	74.90
SPELLCASTING 301	74.90
SPELLJAMMER	79.90
STRIKE COMMANDER*	99.90
TASK FORCE 1942 **/	114.90
THE LEGACY	104.90
THE SUMMONING	74.90
WAYNE GRETZKY III VGA	94.90
WAXWORKS **	84.90

### MICROPROSE GOLF

PC\*\*  
**94.90**

MEGA DRIVE	
Artiste: Die Meerjungfrau **	99.90
Batman Returns **	99.90
Bio Hazard Battle **	109.90
Grand Slam Tennis **	109.90
Home Alone **	99.90
Indiana Jones 3 **	109.90
Lemmings **	109.90
Lotus Turbo Challenge **	109.90
Mickey & Donald **	99.90
Sonic 2 **	99.90
Streets of Rage II **	99.90
Talespin-Capt. Balou **	99.90
Thunderforce IV **	109.90
WWF **	109.90
GAME GEAR	
Alien Syndrome **	69.90
Batmans Return **	84.90
Lemmings **	84.90
Shinobi 2 **	84.90
Sonic 2 **	84.90
Streets of Rage **	84.90
Tazmania **	89.90
LYNX	
NFL Football	66.00
Steel Talons	66.00
Rampart	66.00
Lemmings *	74.00
Weihnachts-Set:	
SEGA MASTER System II	
Incl. Alex Kidd, Sonic, Champions o	
Europe, 2 Control Pads	199.00

### KINGS QUEST 6

PC  
**94.90**

5000 Köln 41 Gottesweg 157	
0221/425566	
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26	
0221/239526	
5300 Bonn 1 Münster Str. 18	
0228/659726	
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47	
0211/364445	
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87	
069/280170	
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29	
02161/20369	

### CAR + DRIVER

PC  
**99.90**

**HURRA UNSERE IST WIEDER DA  
HOTLINE**  
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

**BIS 20 UHR**  
MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten  
persönlich für euch am VERSANDTELEFON  
Samstag von 10-14 Uhr

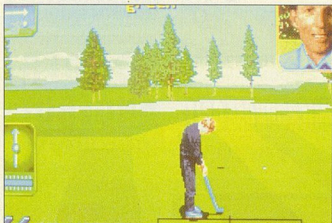
### RAMPART

AMIGA  
**69.90**

**VERSANDANSCHRIFT**  
Dürerstr 394  
5000 Köln 41  
TEL 0221/4301047.49  
FAX 0221/4302157

**VERSANDKOSTEN**  
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos  
bei Vorkasse max. 4 DM  
Ausland nur Postbar 15 DM  
UPS zusätzlich 4 DM  
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

## Fit mit 32 Bit



Via Mausclick schwingt unser Sportler die Golfkeule

## David Leadbetter's Golf

**D**avid Leadbetter gehört zu den berühmtesten Golftrainern der Welt. Wer ein Trainingsstündchen beim Golf-Guru nimmt, blättert schon einige Riesen für die Unterweisung in der edelsten aller Ballsportarten hin. Mit *David Leadbetter's Golf* von Microprose lassen sich beliebig viele Golfstunden für nur 120 Mark nehmen. Voraussetzung: Wie beim Konkurrenz-Golfer *Links 386 Pro* läßt Microprose nur Leute mit einem 32-Bitter,

spricht einem 386er oder 486er, an den Schläger.

Im Gegensatz zum Edelkonkurrenten wird einzig und allein der "normale" VGA-Modus unterstützt. Microprose-typisch gibt sich *David Leadbetter's Golf* vektografisch. Diese Darstellungform garantiert dem Computergolfer einen Luxus, den das eher konservative *Links 386 Pro* nicht bieten kann: Per Kamerablick durch der Ball auf seinem Weg zum Loch verfolgt werden.

Gegen das High-Tech-Flair von *Links 386 Pro* kommt *David Leadbetter's Golf* nicht an. Alle Besitzer von niedrig getakteten PCs dürfen allerdings aufatmen: Da das Spielfeld in detaillierter 3-D-Vektorgrafik dargestellt wird, gibt's selbst auf 16-MHz-386ern keine schwerwiegenden Geschwindigkeitsprobleme. So schläft niemand in Folge eines lahmen Bildaufbaus ein, sondern darf seinen Golfball sogar während des Fluges in "Echtzeit" betrachten. Die professionelle Vielfalt von *Links 386 Pro* kann *David Leadbetter's Golf* trotz alternativer Grafik jedoch



*David Leadbetter's Golf* gut zu Gesicht gestanden. Microprose' Golf wäre für den Gelegenheitsgolfer ein sinnvolle Anschaffung, wenn es *Links 386 Pro* nicht gäbe: Nur wer auf Vektorgrafik steht, darf diese Golf-Simulation dem High-End-Meister ohne Bedenken vorziehen.

Dabei dürft Ihr auf sieben vorgegebene Kamerapositionen zurückgreifen.

In einem großzügigen Optionsmenü lassen sich desweiteren Spielweise, Art des Turniers und weitere Spieler einstellen. Via Modem darf auch gegen einen Freund eingelocht werden. Bevor Ihr entgültig den Rasen betretet, klopft Leadbetter noch einen zum Kurs passenden Spruch, und Ihr findet Euch vor einer isometrischen Übersichtskarte wieder. Hier darf im Rohbau Euer Vorgehen geplant werden. Auf dem Rasen erwarten den Spieler neben der Vektorschauspielerei und Eurem Golfer-Sprite allerlei Icons. Mit diesen läßt sich der passende Schläger wählen, die Fußstellung korrigieren, der Ball ordentlich positionieren oder die Über-

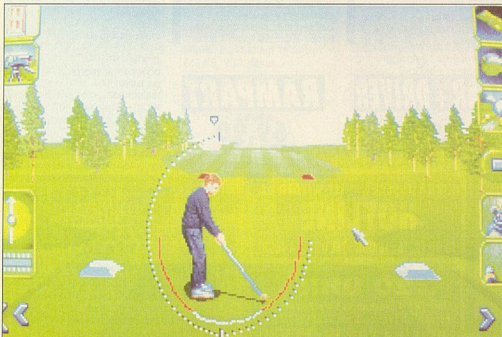
sichtskarte abrufen. Natürlich darf das Loch herangezoomt oder ein Gitter übers Schlachtfeld gelegt werden. Windrichtung und -stärke findet Ihr in einem weiteren Fensterchen. Das Swingometer ist über



Die isometrische Übersicht des anliegenden Kurses

Euer Schlägersprite gelegt. Via Maustaste klickt Ihr doppelt: Erst die Schlagstärke, dann der Schnitt. Nach erfolgreichem Schlag gibt der gute David seinen Kommentar zu Eurem mehr oder weniger erfolgreichen Einlochversuch.

Besonders tolle Schläge sowie Spielstände während eines Turniers dürfen gespeichert und später natürlich wieder geladen werden. kn



Phantastische Polygone: Die Umgebung wird fast durchgehend in 3-D-Vektorgrafik dargestellt

Genre: Sport

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

73%

Grafik: 69% Sound: 35%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Joystick

Geplant für: Amiga, ST



**MIT BISS AN  
BITS & BYTES!**

Eine Woche Camp-Ferien  
schon ab **695,-**

**CAMPS**

Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene Kurse – von AmigaBASIC, C-Programm., ASSEMBLER bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Programm., DTP). Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten kombinierbar. Auch viele andere Programme.

**Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.**

**Ja, ich interessiere mich für**

- ☐ **Feriencamps** mit Sport, Computer- und Sprachkursen (10-18 Jahre) in Deutschland und England
- ☐ **USA-Sprachreisen** (14-19 Jahre)
- ☐ **High School Aufenthalte in den USA** (15-18 Jahre)
- ☐ das Kanada-Special: **Summer-Camp Lakefield** (12-16 Jahre) u. Sprachreise Trip nach **Thorntown bei Toronto** (14-17 Jahre)

**Meine Anschrift:**

Vor-/Nachname \_\_\_\_\_

Straße/Nr. \_\_\_\_\_

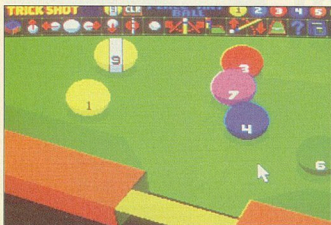
PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Geb.-Datum \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und einsenden an:

**CAMPS, Hafenstr. 28,  
2000 Wedel (Holst.),  
Tel. (04103) 1 79 75**

## Die Farbe des Geldes



Auf Knopfdruck werden die Kugeln herangezogen.

## Pool

Kaum hat sich sein *Jimmy White's Whirlwind Snooker* an der Spitze der englischen Charts festgebissen, schiebt Kultprogrammierer Archer MacLean schon den nächsten Streich in den Diskettenschacht. Mit *Pool* bedient der Starprogrammierer die Fans von Billard – American Style. Bildschirm-Outfit und Steuerung haben sich gegenüber dem Vorgänger nicht geändert. Ihr greift auf dieselbe Menüleiste zurück, die erneut am linken oder oberen Bild-

schirmrand platziert wird. Dort findet Ihr alle wichtigen Anweisungen, um den anstehenden Stoß genau so auszuführen, wie er Euch im Geiste vorschwebt. Die bewährte 3-D-Vektor-Grafik wurde ebenfalls übernommen. Billardtisch und die dazugehörigen Kugeln sind aus jedem erdenklichen Blickwinkel zu betrachten und nach dem Stoß zu verfolgen. Eurer Fantasie sind dabei kaum technische Grenzen gesetzt.

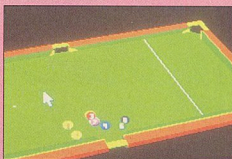
An Spielvarianten stehen diesmal 8er und 9er Pool zur Wahl. Entweder schwingt Ihr eure Queue gegen einen von 20 Computergegnern, stoßt mit einem Freund an oder nehmt an einem Multi-Player-Turnier teil. Während beim 9er Ball die Regeln festgeschrieben sind, werden in Sachen 8er Ball eine USA- und eine Englandvariante angeboten. Auf Wunsch kann man sogar

Ich hasse es, mich zu wiederholen, aber für *Pool* gilt dasselbe, das mir schon bei *Snooker* schlaflose Nächte bereitet hat. Im Grunde ist die Simulation perfekt, doch richtig Spaß macht mir auch das vorliegende *Pool* nicht. Dabei beweisen die flotte 3-D-Grafik und die intelligente Steuerung ein weiteres Mal, daß Archer MacLean zu den kompetentesten und engagiertesten



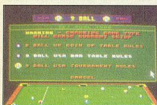
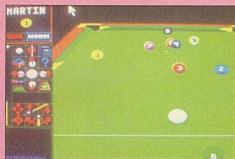
weiteres Mal meinen Rat zu Herzen nehmen: Sucht Euch eine gute Billardhalle und spielt live.

Programmierer zählt. Kein einziger Designfehler, den man dem Insulaner ankreiden könnte. Wer den Vorgänger liebte und sich an Bildschirmbillard erfreuen kann, der muß sich auch *Pool* zulegen. Habt Ihr dagegen mit meiner Meinung sympathisiert, dann solltet Ihr Euch ein

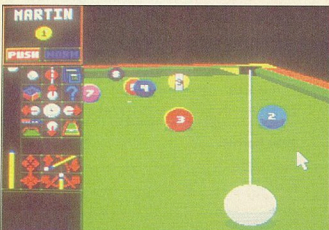


Der Tisch aus der Totalen betrachtet: Die gleiche Konstellation wie auf dem oberen Bild – nur um einiges übersichtlicher

Die Menüleiste am linken Rand kennen wir schon aus dem *Snooker*-Vorgänger



Frei Wahl: 8er- oder 9er-Ball



Zielsicher: Der weiße Strich gibt die Stoßrichtung an

einige Regeln nach eigenen Wünschen abändern. Wer sich bei den Pool-Varianten nicht gefordert fühlt, sollte zu den Trick-Shots greifen. Hier dürft Ihr beliebig viele Kugelkonstellationen aufstellen, sie auf Diskette speichern und an Billardfreunde schicken. mg

## Regelwerk

9er Ball ist in den USA die verbreitetste Billardvariante. Ein Großteil der lokalen und überregionalen Turniere werden auf dieser Basis ausgetragen. Im Spiel sind nur die ersten neun Kugeln. Diese werden in Form einer Doppelpyramide (die 1 ganz vorne, die 9 in der Mitte) aufgebaut. Gewonnen hat derjenige, der zuerst die 9 versenkt. Allerdings müßt Ihr immer die niederwertigste Kugel auf dem Tisch anvisieren. Welche Ihr bei dem Stoß versenkt (am besten natürlich die 9), ist nicht vorgeschrieben; Hauptsache, die weiße Spielkugel berührt zunächst die niedrigste Kugel (mit oder ohne Bande). Ihr dürft weiterspielen, so lange Ihr bei einem Stoß mindestens eine Kugel versenkt. Landet allerdings die Weiße im Loch, oder trifft Ihr nicht die niederwertigste Kugel, darf der Gegner die Weiße beliebig auf dem Tisch positionieren und seinerseits stoßen.

Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Virgin

**MS-DOS 80%**

Grafik: 81% Sound: 51%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KByte, VGA

Unterstützt: –

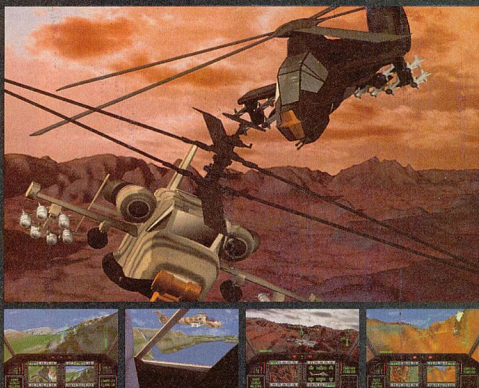
Geplant für: MS-DOS



# COMANCHE™

## OPERATION WHITE LIGHTNING

# Die Zukunft hat begonnen!



## Statt großer Worte – Bilder, die für sich sprechen.

„Eine solch detaillierte Landschaftsgrafik, die Comanche auf dem PC bietet, war bislang nur sündhaft teuren Supersimulatoren vorbehalten.“ Powerplay 12/92

Bildschirmfotos: IBM-PC, VGA 256-Farben.

Comanche, NovaLogic und das NovaLogic Logo sind eingetragene Warenzeichen von NovaLogic, Inc.  
© 1992, NovaLogic, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Published by Softgold.

**NOVA**  
  
**LOGIC**

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

Seit dem  
30. Oktober 1992  
in Berlin

NEU!

AMIGA  
IBM PC  
C 64  
SEGA  
NINTENDO  
Brettspiele  
CD's  
Videos  
MC's  
Comics  
Bücher

auf über  
500 qm

Der einzigartige  
Multimedialeshop  
mit riesengroßer  
Softwareauswahl

Im Hause von  
**L & P**  
Scharnweberstr. 25  
1000 Berlin 51  
Telefon: 412 10 60

**P-POWER**

## Kay Soft

Am Graben 2, W-8471 Weiding  
Tel. 09674-1279 Fax -1294  
hotline news -8405

PC & AMIGA	PC	AMIGA
1869	87,00	72,00
A.T.A.C.	87,00	72,00
Acas of Pacific	87,00	72,00
Alphas A 230	87,00	72,00
Alone in the Dark	87,00	72,00
American Trail	87,00	72,00
Assassin	87,00	72,00
Battle of Britain	87,00	72,00
Canada	87,00	72,00
Campan	87,00	72,00
Cytron	87,00	72,00
Darklands	87,00	72,00
Der schwarze Auge	87,00	72,00
Der Fortschritt	87,00	72,00
Die	87,00	72,00
Die von Beholder 2	87,00	72,00
Grand Prix (Horse)	87,00	72,00
Gunship 3000	87,00	72,00
Harrier Jump Jet	87,00	72,00
Horus	87,00	72,00
Indiana Jones IV	87,00	72,00
Kings Quest 6	87,00	72,00
Landlord	87,00	72,00
Laura Bow II	87,00	72,00
Legend of Kyrandia	87,00	72,00
Lights	87,00	72,00
Lights 3	87,00	72,00
Lure of the Temptress	87,00	72,00
Mad TV	87,00	72,00
Might & Magic 4	87,00	72,00
Monkey Island 2	87,00	72,00
Quest for Glory 3	87,00	72,00
Rampart	87,00	72,00
Red Baron Mission Disk	87,00	72,00
Shadow of the Beast 3	87,00	72,00
Shards	87,00	72,00
Space Quest 4	87,00	72,00
Spellcasting 301	87,00	72,00
Star Wars	87,00	72,00
Wizardry 7	87,00	72,00
Wizardry 8	87,00	72,00
Wizardry 9	87,00	72,00
Wizardry 10	87,00	72,00
Wizardry 11	87,00	72,00
Wizardry 12	87,00	72,00
Wizardry 13	87,00	72,00
Wizardry 14	87,00	72,00
Wizardry 15	87,00	72,00
Wizardry 16	87,00	72,00
Wizardry 17	87,00	72,00
Wizardry 18	87,00	72,00
Wizardry 19	87,00	72,00
Wizardry 20	87,00	72,00
Wizardry 21	87,00	72,00
Wizardry 22	87,00	72,00
Wizardry 23	87,00	72,00
Wizardry 24	87,00	72,00
Wizardry 25	87,00	72,00
Wizardry 26	87,00	72,00
Wizardry 27	87,00	72,00
Wizardry 28	87,00	72,00
Wizardry 29	87,00	72,00
Wizardry 30	87,00	72,00
Wizardry 31	87,00	72,00
Wizardry 32	87,00	72,00
Wizardry 33	87,00	72,00
Wizardry 34	87,00	72,00
Wizardry 35	87,00	72,00
Wizardry 36	87,00	72,00
Wizardry 37	87,00	72,00
Wizardry 38	87,00	72,00
Wizardry 39	87,00	72,00
Wizardry 40	87,00	72,00
Wizardry 41	87,00	72,00
Wizardry 42	87,00	72,00
Wizardry 43	87,00	72,00
Wizardry 44	87,00	72,00
Wizardry 45	87,00	72,00
Wizardry 46	87,00	72,00
Wizardry 47	87,00	72,00
Wizardry 48	87,00	72,00
Wizardry 49	87,00	72,00
Wizardry 50	87,00	72,00
Wizardry 51	87,00	72,00
Wizardry 52	87,00	72,00
Wizardry 53	87,00	72,00
Wizardry 54	87,00	72,00
Wizardry 55	87,00	72,00
Wizardry 56	87,00	72,00
Wizardry 57	87,00	72,00
Wizardry 58	87,00	72,00
Wizardry 59	87,00	72,00
Wizardry 60	87,00	72,00
Wizardry 61	87,00	72,00
Wizardry 62	87,00	72,00
Wizardry 63	87,00	72,00
Wizardry 64	87,00	72,00
Wizardry 65	87,00	72,00
Wizardry 66	87,00	72,00
Wizardry 67	87,00	72,00
Wizardry 68	87,00	72,00
Wizardry 69	87,00	72,00
Wizardry 70	87,00	72,00
Wizardry 71	87,00	72,00
Wizardry 72	87,00	72,00
Wizardry 73	87,00	72,00
Wizardry 74	87,00	72,00
Wizardry 75	87,00	72,00
Wizardry 76	87,00	72,00
Wizardry 77	87,00	72,00
Wizardry 78	87,00	72,00
Wizardry 79	87,00	72,00
Wizardry 80	87,00	72,00
Wizardry 81	87,00	72,00
Wizardry 82	87,00	72,00
Wizardry 83	87,00	72,00
Wizardry 84	87,00	72,00
Wizardry 85	87,00	72,00
Wizardry 86	87,00	72,00
Wizardry 87	87,00	72,00
Wizardry 88	87,00	72,00
Wizardry 89	87,00	72,00
Wizardry 90	87,00	72,00
Wizardry 91	87,00	72,00
Wizardry 92	87,00	72,00
Wizardry 93	87,00	72,00
Wizardry 94	87,00	72,00
Wizardry 95	87,00	72,00
Wizardry 96	87,00	72,00
Wizardry 97	87,00	72,00
Wizardry 98	87,00	72,00
Wizardry 99	87,00	72,00
Wizardry 100	87,00	72,00

new SOUND-BLEND 2.5 199-  
SB-PRO 4.0 399-  
SB-JUNIOR 149-  
ATI Stereo FX 287-  
AdLib Soundkarte 125-  
AdLib GOLD 455-  
Roland LAPC I 799-  
PUBLIC DOMAIN ab DM 3-  
kostenlos Komplette Liste anfordern!  
Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50  
Vorkasse / Stammkunden DM 4,50

## RAY

PC	AMIGA
Acas of Pacific	79,90
Alone in the Dark #	87,00
Civilization II	87,00
Darklands II	87,00
Darius II	87,00
DEA Schachklingel II	87,00
Dungeon Master II	87,00
D. Master & Chaos 3. Back	87,00
Eye of the Beholder 2 II	87,00
F-15 Strike Eagle 3 (I)	87,00
Falcon 3.0	87,00
Falcon 3.0 Mission 1 (I)	87,00
Global Conquest	87,00
Gunship 2000 (I)	87,00
Harrier Jump Jet (I)	87,00
History Line 1014-1918	87,00
Indy 4 Fate of Atlantis	87,00
Kings Quest 6	87,00
Might & Magic 3 (I)	87,00
Might & Magic 4	87,00
Millions Return 1 Earth	87,00
Monkey Island 2 (I)	87,00
Legend of Valour (II)	87,00
Lemmings 2 (I) #	87,00
Links Pro 386+ VGA	87,00
Patrician	87,00
Populous 2 Plus+ (I)	87,00
Populous 2 Data Disk	87,00
Real Networks	87,00
Risky Woods	87,00
Sherlock Holmes	87,00
Star Control 2	87,00
Strike Commander	87,00
Sim Life	87,00
Task Force	87,00
Ultima	87,00
Ultima Underworld	87,00
Waxworks	87,00
Wing Commander 1	87,00
Wizardry 7	87,00

dt. = deutsche Version \* = mit deutscher Anleitung  
# = bei Drucklegung noch nicht fertig  
Alle Preise inkl. Schutzverpackung  
Versandkosten: NK DM 4,- Vorkasse: DM 4,50  
(kostenlose Preisliste anfordern)  
Wir führen auch Brett- und Rollenspiele  
(Science Fiction, Fantasy, Zinnminiaturen,  
Farben, Würfel und Zubehör).  
Großer Versandkatalog gegen 5,00 DM in bar  
oder Scheck wird bei Bestellung angeordnet.

Teichweg 6 • 3550 Marburg  
Tel.: 06421-481972 • Fax: 47526

## Scheibenschüttler

### Legend of Kyrandia

Branchenneuling Brandon, der seine Abenteuer in der frischen "Fables & Fiends"-Abenteurserie zu bestreiten hat, tummelt sich nun auch auf dem Amiga. Das Adventure-Debüt der Eye-of-the-Beholder-Maker Westwood Studios heimste auf dem PC Preise und hohe Wertungen ein – Die Erwartungen an die Amiga-Version war entsprechend hoch. Obwohl technisch hier und da ein paar Abstriche in Sachen Grafik und Sound gemacht werden müssen, hat Legend of Kyrandia auf dem Commodore-Flaggschiff nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die märchenhaft schöne, witzige und spannende Story fesselt den Adventure-Fan von der ersten bis zur letzten Diskette (immerhin neun Stück). Gerne sieht man aus diesem Grund über ein paar kleine Puzzelplatzer hinweg: Einige Rätsel sind nämlich nur durch Probieren zu lösen. Davon abgesehen bietet Kyrandia gehobene Rästelkosten, die sich hinter den Kollegen aus dem Hause Sierra oder LucasArts nicht verstecken muß. Bleibt zu hoffen, daß Westwood sich in künftigen Spielen noch steigern kann.



Brandon macht auch auf dem Amiga eine sehr gute Figur

Genre: Adventure  
Hersteller: Westwood/Virgin  
Zirk-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Virgin  
**AMIGA 85%**  
Grafik: 81% Sound: 49%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 512 KByte  
Unterstützt: Zweitlaufwerk  
Bereits erschienen: MS-DOS

## Die Mauer bebt

### Rampart

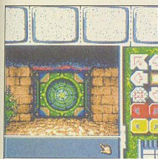
Jetzt gibt's die furiose Rittertempelerei Rampart auch für den Amiga. Während Electronic Arts die PC-Fassung des Atari-Automatenklassikers umsetzte, machten sich Domarks Designspezialisten die Amiga-Version. Das Grundprinzip und die grafische Aufmachung ist geblieben: Auf einer Landkarte markiert ihr eine Heimatburg, deren Mauern ihr danach gegen angreifende Piraten (im Solomodus) oder gegen einen Kumpen (im Duett) verteidigen müßt. Unter dem Digidonner der Geschütze zerbröselte Burgmauern werden in einer zeitlich begrenzten Feuerpause mühsam mit Tetris-artigen Klötzchen wieder gelockt. Ist die Burg komplett geht's in der nächsten Runde weiter, kiffen noch Löcher in den Wänden, heißt's "Game Over". Übersteht ihr im Solo-Modus ein paar Angriffswellen der Piraten, dürft ihr in einem neuen – natürlich schwereren – Bau-Gebiet frische Schloßer zusammenbasteln. Technisch braucht sich die Amiga-Version dabei hinter der Konkurrenz wahrlich nicht verstecken: Zweispielermodus und Sprachausgabe zieren das Spektakel. Ebenfalls vorhanden: Die Superkanone und der Propaganda-Ballon aus der PC-Version.



Da bröckelt der Beton: Kanonenkugeln gegen Burgmauern

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Domark  
Zirk-Preis: 90 Mark  
Testmuster: Domark  
**AMIGA 81%**  
Grafik: 62% Sound: 73%  
Schwierigkeit: mittel  
Minimal: 512 KByte  
Unterstützt: –  
Bereits erschienen: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive





### Captive

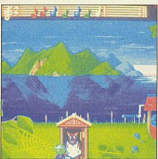
Wenn die Umsetzung eines Spiels länger als zwölf Monate dauert, sollte man entscheidende Verbesserungen erwarten dürfen. Bis auf ein neues und mäßiges Intro düst der MS-DOS-Astronaut jedoch enttäuscht durch das All. Die 3-D-Mini-Atmosphäre werden relativ zufällig zusammengestellt, die Planeten sind zu schnell abgetaktet. Wer unbedingt *Dungeon Master* im Weltall spielen möchte, kann ja mal reinschauen. *ww*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 49%**

Grafik: 78% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel



### Wixkid

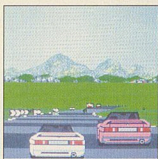
Auf dem PC hat das kleine *Wixkid* nichts von seinem umstrittenen Charme eingebüßt. Leveldesign und Steuerung wurden 1:1 von der Amiga-Version übernommen, die Grafik hat Sensible Software sogar noch ein wenig aufpoliert. Musikalisch bekommen wir ähnlich abgetahrte Töne zu hören, wie sie schon das Original bot. Ein angeblich witziges Spiel, dessen Humor allerdings viele Spielereits kalt läßt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 68%**

Grafik: 70% Sound: 72%

Schwierigkeit: einstellbar



### Lotus 3

Auf Ataris 16-Bitter hinterläßt Gremlins Filter einen, im Vergleich zur Amiga-Version fast identischen Eindruck. Schnelle Grafik, abwechslungsreiche Strecken und die durchdachte Steuerung motivieren extrem lange. Dank RECS, dem kinderleichtesten Editor, kommt selbst die Kreativität nicht zu kurz. Allein die Musik ist schwächer und die Grafik etwas farblos. Trotzdem ist *Lotus 3* eines der besten Rennspiele für Euren ST. *kn*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Gremlin  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 82%**

Grafik: 81% Sound: 67%

Schwierigkeit: einstellbar



### Risky Woods

Electronic Arts' Fantasy-Jump'n'Run macht auf dem PC eine gute Figur. Sieht man von dem etwas ruckeligen Scrolling ab, bekommt der Actionfreund bunte Grafik, Dutzende Sprites und mitreißende Musikstücke geboten. Die Mankos des Amiga-Originals wurden jedoch nicht ausgeglichen: Konventionelles Level-design und einige unfaire Stellen trüben den Ballerspaß etwas. Freunde gradliniger Action sollten reinschauen. *kn*

Genre: Action  
Hersteller: Electronic Arts  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 69%**

Grafik: 71% Sound: 71%

Schwierigkeit: mittel

# Hol Dir den POWER Ordner!



Nur  
9,99 DM

Das stärkste Stück von **POWER PLAY** ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 33 24



**Ja,** ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik (eservice), CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5



**Ob bei heissen Rhythmen, abendfüllenden Filmen oder Computerspielen: Immer öfter dient die CD als speicherstarker Vergnügungsträger. In unserer neuen Rubrik *LASER AGE* schauen wir uns die schillernden Scheiben genauer an.**

**A**ls digitaler Datenträger erstürmen die Glitzer-scheiben die versammelten elektronische Medien: Im Musikbereich hat die Compact Disc längst die alte LP vom Thron gestoßen. Auf den Wohnzimmer-TV's stößt der Konkurrent des Videorecorders, der Laser Disc-Spieler, die digitale Technologie nach vorn. Als letzte häusliche Entertainment-Bastion wurden die Computer von der angriffs-lustigen Compact Disc verschont. Das wird nicht mehr lange so bleiben, denn die Software-industrie hat die Compact Disc zum Lieblingskind des Jahres erkoren. Doch bis jetzt ist die Hardware teuer und die Software rar. Die angebotenen CD-Spiele füllen noch längst kein Händlerregal und werden

immer noch zu saftigen Preisen über die Ladentheken geschoben.

Man sollte nun meinen, daß das auch einem Hardcore-CD-Freak die Lust vergällt. Doch dem ist nicht so: Glasklarer Stereosound, Animationen bis zum Ab-winken und das unkomplizierte Handling, CD rein - Spiel an, helfen der Compact Disc über die Geburtsfehler hinweg. Die Kluft zwischen Realität und Spiel wird in der Zukunft immer enger werden.



Das klappt nur wenn man riesige Datenmengen im Griff hat: Rosige Aussichten für den Speichergiganten Compact Disc. Die *POWER PLAY* nutzt die Zeichen der Zeit mit

einer brandneuen Compact-Disc-Rubrik: *Laser Age*. Systemübergreifend stellen wir Euch die besten CD-Spiele der Saison vor. Aber auch technische Neuheiten und Grundlagen der CD-ROM-Technologie bekommt Ihr in *Laser Age* aus erster Hand. cd

## Aus anderen Augen

Der Grundstein des CD-Booms ist gelegt - denn die Spieleentwickler sind Feuer und Flamme für das neue Speichermedium. Die Gründe liegen auf der Hand: Gegenüber einer Diskette protzt die Compact Disc mit einem phänomenalen Speicherplatz. Musikdaten können direkt als Audio-track angelegt werden. Dadurch kann HI-FI-Musik in Compact Disc Qualität das Ohr des Spielers umschmeicheln. Angenehmer Nebeneffekt für die Softwarehersteller: Das programmieren von lästigen Soundkartentreibern entfällt. Das leidige Thema Kopierschutz ist ein nicht zu unterschätzender Anreiz auf CD-ROM umzusteigen. Da die Compact Disc bis jetzt nur im Herstellungsprozeß zu beschreiben ist, kann der Normalverbraucher die ersehnten Spielbits praktisch nicht vervielfältigen. - Für pleitegeschüttelte Softwarefirmen ein gefundenes Fressen. Letzter Kosten-



Fantastische Musik, grandiose Sobbis der Weber wurde auf CD-ROM v



punkt ist der Herstellungspreis: Eine Compact Disc im Preßwerk ist billiger, als fünf Disketten in der Kopierstation zu vervielfältigen. Gute Gründe für die Softwarehersteller uns in den nächsten Monaten einen Spieleboom unbekannten Ausmaßes zu beschern. In der Gerüchteküche munkt man, daß Branchenriesen Electronic Arts ab 1994 keine Diskette mehr verkauft – Compact Disc heißt das Zauberwort. Andere bekannte Hersteller sind da schon weiter: Sierra bietet bereits eine umfangrei-

che Kollektion von CD-Spielen an. LucasArts wird in der Zukunft den größten Teil ihrer Spiele sowohl auf Diskette und auf Compact Disc ausliefern. Origin gab uns schon einige Compact Disc-Umsetzungen zum Besten. Auf den Konsolen ist ein ähnlicher Trend zum Speichervahn zu beobachten: Die Spiele werden immer größer, das NEO GEO prözt mit 102 MBit Modulen. Die herkömmlichen Speichern bestückt schon 300 Mark in der Herstellung kosten. Die gleiche Speichermenge auf Compact Disc würde ein Bruchteil der Produktionskosten betragen. Sega geht mit dem CD-ROM Laufwerk fürs Mega Drive mit gutem Beispiel voran. Nintendo zieht nach, in einem Jahr soll auch ihr CD-Laufwerk neben dem neuen Super NES stehen. Nicht zu vergessen sind die CD-Maschi-

nen, wie das CDTV von Commodore und das neue CDI von Phillips. Vorreiter in der CD-ROM Technologie ist Japan: Im Land der aufgehenden Sonne hat sich die Compact Disc als Spielemedium längst etabliert, inzwischen nimmt die CD dort mehr als die Hälfte des großen Spielmarkts ein. **cd**

## Musik Boom

### Loom

Das märchenhafte Grafikadventure durfte zum ersten Mal Mitte 1990 bestaunt werden. Die Spielwelt stand Kopf: Mit fantastischer 16farbiger EGA-Grafik und einem musikalischen Eingabesystem eröffnete *Loom* neue Adventuredimensionen.

doch Bobbin wird es nicht schwer gemacht, seinen Frieden zu finden. Mit Tonfolgen wird das gesamte Spiel gesteuert: Intoniert Ihr das magische "Sesam öffne dich" vor einer verschlossenen Muschel, springen die Schalen auf. Spielt Ihr die Melodie rückwärts, klappen die Schalen zusammen. In dieser Weise löst Ihr das gesamte Spiel. Zwei *Loom*-CD-Versionen durchkreuzen die Galaxis: Die erste wurde mit den Sprachen dieser Welt vervollständigt. Die Multikulturelle Familie freut sich über die deutschen, spanischen, japanischen... Texte. Der anderen Version wurde eine englische Schauspielersstimme mitgegeben - Bildschirmtexte entfallen. Die märchenhafte Stimmung wird durch den Erzähler mystisch untermauert. Grafik und Sound sind bei *Loom* fantastisch abgestimmt, das CD-Spiel erreicht fast Filmqualität. Für müßige Stunden ist *Loom* eine zweite Compact Disc beigelegt, die das Abenteuer als richtiges Hörspiel erzählt. Einziges Manko des Edelmärchens: Der Spielspaß ist zu kurz, an einem regnerischen Sonntagnachmittag hat es sich mit *Loom* ausgewebert. Wenn Ihr Eure Freunde mit einem aufgemotzten CD-Spiel imponieren wollt, ist *Loom* der richtige Griff. **cd**

**Links:** Das Studium der Times ist nicht zu unterschätzen  
**Oben:** Film pur: Dr. Watson ins Gespräch vertieft

Satte zwei Jahre später ist mit EGA-Grafik und Piepsgeräuschen kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Ein Grund mehr die tolle Fantasystory mit einer noch wunderbaren Musik zu hinterlegen, die Grafik auf VGA Niveau aufzustocken und daraus eine traumhafte CD zu brennen. Wir erinnern uns: Der junge Bobbin, seines Zeichens Weber, findet sich allein und verlassen auf einer Insel wieder. Nur mit einem Zauberstab im Handgepäck wird ihm die hohe Bürde übertragen sich in der Welt um Frieden zu kümmern. Eigentlich keine leichte Aufgabe,

Genre: Adventure  
Hersteller: LucasArts  
Minimal: 286er, 640 KB, VGA  
Unterstützt: Maus  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Rushware

## Kleinkariert Sherlock Holmes



Filmreif: ICOM's Holmes

**geht so** Holmes erlebt im Spielegenre eine Renaissance. Setzte vor kurzem Electronic Arts ihren Holmes auf kriminalistische Pfade, verfolgt nun die amerikanische Softwarefirma Icom dem Vorläufer mit einer *Sherlock Holmes-CD*. Der Unterschied der beiden Holmes ist erstaunlich: Treibt sich der E.A. Holmes in bester Adventure-Manier durch die regnerischen Londoner Gassen, versucht der Icom-Holmes sein Glück auf eine andere Art: In drei Fällen habt Ihr auf die feine englische Art Verbrechen zu ermitteln. Um den Täter zu überführen, stehen Euch verschiedene Informationsquellen zur Verfügung: Die einfachste Lösung ist, betreffende Personen direkt auszufragen. Zu diesem Zweck öffnet sich ein Bildschirmlenster, in dem ein kleiner, echter Film abläuft. Die Konversation schallt dabei in Digi-Qualität aus dem Lautsprecher. Aus dem Gespräch zieht Ihr Schlußfolgerungen und befragt dann die nächste Person. Braucht Ihr mehr Hintergrundangaben, bleiben Euch die aktuellen Ausgaben der Times. Bei Bedarf könnt

Ihr die gesamte Ausgabe durchwälzen, neben Todesanzeigen und Zigarrenwerbung findet Ihr wichtige Hintergrundinformationen. Spielerisch trägt die *Sherlock Holmes-CD* ihren Namen nicht zu Unrecht, denn bevor die drei Fälle gelöst sind, steckt sich Sherlock einige Pfeifen an. Außer kriminalistischem Spürsinn sind gute Englischkenntnisse für die Detektivarbeit Voraussetzung: Die Dialoge sind im lockeren Plauderstil angelegt, bei denen sprachliche Nuancen oft spielentscheidend sind. *Sherlock Holmes* nutzt mehr als die Hälfte des freien Speicherplatzes einer Compact Disc. Der größte Teil ist dabei für filmische Sprache und Animationen vorbehalten. Der Spielwitz fiel dagegen recht knapp aus und läßt auch motivierte Detektive schnell das Weiße suchen. **cd**

**Genre:**Adventure  
**Hersteller:**Icom  
**Minimal:**286er,640 KB,VGA,  
**Soundblaster,Maus**  
**Unterstützt:** -  
**Zirka-Preis:**120 Mark  
**Testmuster:**Import

## Bilderbuch Cautious Condor

**geht so** Die Multimedia Produkte der in Los Angeles ansässigen Firma Tiger Media haben in Japan einen festen Freundeskreis. Typisch für Tiger Media ist ihr eigener Comic-Stil. Bestes Beispiel: *The case of the Cautious Condor*. Die mit der Hand gezeichneten Bilder stammen



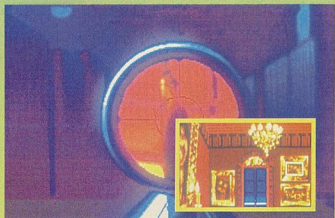
aus dem amerikanischen Privatdetektiv-Klitschee. Die Computerversion unterscheidet sich vom konventionellen Heft durch fehlende Sprechblasen, die der Sprachausgabe weichen. Hinter der Story verbirgt sich der typische Comicstrip: Zum exklusiven Dinner lud der amerikanische Multimillionär Bronson Barnard eine bunte Mischung Dollarschwerer Cocktaillöwen auf sein Flugboot. Nicht auf irgendein langweiliges Flugboot, sondern auf die Condor, daß größte, schönste und teuerste Traumschiff-Flugboot der Welt. Zwischen Kaviarköstlichkeiten und Champagnerfrühstück meuchelt ein Mörder hinterücks den Gastgeber nieder. Mit seinen letzten Worten gibt der Sterbende Euch, als Privatdetektiv Ned Peters, den Auftrag seinen Mörder dingfest zu machen. Der Smalltalk mit der illustren Gesellschaft, das Durchstöbern von Räumen sowie das Sammeln wichtiger Indizien gehört zu Euren Detektivaufgaben. Jede Person hat eine Akte in der Ihr Motiv und Alibi vermerkt. Aus einer Flugboot-Übersichtskarte steuert Ihr den gewünschten Raum oder die Person an. Die ablaufenden Handlungen könnt Ihr als interaktiven Comic verfolgen, aber nicht direkt ins Spieleschehen

eingreifen. Gelingt es Euch nicht den Mörder habhaft zu werden, bleibt noch die Option *The case of the Cautious Condor* als echten Comic zu bestaunen - komplett aber ohne Lösung. Gute Englischkenntnisse sind Voraussetzung um Spaß an dem Flugdrama zu finden. Mir ist die Detektivarbeit zu eintönig, für Comicfreaks ist *The case of the Cautious Condor* eine neue Schmökerdimension. **cd**

**Genre:**interaktiver  
**Comic**  
**Hersteller:**Tiger Media  
**Minimal:**286er,640KB,  
**VGA**  
**Soundblaster**  
**Unterstützt:**Maus  
**Zirka-Preis:**100 Mark  
**Testmuster:**Rushware

## Pharmadrama Fascination

**geht so** Jeffrey Miller der Präsident der Unlimited Laboratorys hat ein neues Schleckmittel entwickelt: In geringen Dosen verabreicht verüßt das medizinische Leckerli das Pati-



**Oben:** Die *Fascination* hält sich in Grenzen  
**Links:** Tiger Media stellt interaktive Comics vor

entenleben, baut Komplexe ab und löst Hemmungen aller Art. Eine befreiende Revolution in der modernen Neuropsychiatrie zugunsten der geknechteten Menschheit. Eine andere Idee hat der mehrfach vorbestraf-

In *Case of the Cautious Condor* klärt Ihr einen Mord auf.





Urlaue. Selbst mit der wollüstigen CD-Geräuschen kommt *Fascination* nicht über das Spar-Adventure hinaus. cd

Genre: Adventure  
Hersteller: Cocktel  
Vision  
Minimal: 286er,  
640KB, VGA, Sound-  
blaster

Unterstützt: Maus  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Cocktel  
Vision

## Willkommen in der Geisterbahn Victor Vektor & Yondo

Wenn Victor Vektor mit seinem Hund Yondo in Transilvanien auf Vampirjagd geht, sich

von hübschen Mädchenaugen und luftigen Röckchen treiben läßt, habt Ihr eine Heidenarbeit, die beiden vor Kerker und tödlichen Fallen zu bewahren. Mit gezielten Mausclicks beeinflusst Ihr den Ablauf der Geschichte, bestimmt den Weg, die nächste Station und Handlungen.

Am Macintosh setzt sich zunehmend der Macro Mind Director als Vehikel einer neuen Spielgattung durch. Die berühmten Radioshows verbinden sich dabei mit Comic-Elementen, überlassen dem Zuschauer die Regie und feiern als neues Medium Auf-  
stehung.

Auch Victor Vektor & Yondo, ein interaktives CD-ROM-Adventure mit Digi-Ton, menschlichen Stimmen und

reichbilderten, künstlerisch hochwertigen Szenarien wurde mit dem einfach zu programmierenden Multimedia-Programm kreiert. Ob die meisterhaften Bilder per Scanner eingelesen wurden oder mit einem Malprogramm direkt am Macintosh entstanden sind, ist das Geheimnis der Designer. Auf animierte Sequenzen wurde weitgehend verzichtet.



Macintosh goes CD-ROM: Victor Vektor & Yondo

te Quacksalber Peter Hillgate: Denn das gleiche Mittel in starken Dosen geschlabbet, macht die Betroffenen zu lustvoll wallenden Sexmonstern. Durch den Tod eines Flugpassagiers bekommt Ihr einen Koffer mit einer der Prototypen-Ampullen in die Finger. Als französische Stewardess Doralise dürft Ihr Euren Heldenmut beweisen. Gegenstände werden in Fenstern vergrößert, können manipuliert und mit anderen kombiniert werden. Die Rätsel halten sich in Grenzen und sind schnell gelöst. *Fascination* wurde nachträglich mit CD-Geräuschen aufbereitet, auf Wunsch erklingen sogar deutsche



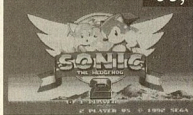
## Wir haben sie, die Weihnachtshits!



### Mega Drive

Magnum Set Special (5 Spiele)	399,-
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
Super WWF Wrestlingmania	109,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Grand Slam Tennis	95,-
Batman Returns	95,-
Young Indy	99,-
Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	109,-
Ecco the Dolphin	109,-

95,-



Ariale	95,-
Road Rash 2	a.A.
Streets of Rage 2	95,-
<b>Game Gear</b>	
R.C. Grand Prix	69,-
Sonic 2	84,-
Shinobi II	84,-
Streets of Rage	84,-

### Young Indy Lemmings **Super Nintendo**

Power Station	199,-
Super Nintendo	
incl. Super Mario W.	299,-
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	139,-
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Super Parodius	139,-

### **Master System**

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-
Sonic II	89,-

### **Lynx**

Lynx 2	199,-
World Class Soccer	79,-
Switchblade II	79,-

### **Nintendo**

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
M.C. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-

**BTX unter Kranz Versand**

### **Neo Geo**

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	399,-

### **Game Boy**

Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-

### **Amiga**

Nigel Mansell's Grand Prix	79,-
Wing Commander	94,-
Schwarzes Auge	a.A.

### **PC**

Indiana Jones IV dt. Vers.	94,-
Strike Commander	a.A.
F-15 III	a.A.

## Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden  
ein frohes Weihnachtsgest.

FORMEN BEI UNTER KÖRPERN, DIE GEGEN FRANKFURT, DM 1. UND ADRESSEN RICHMICHUNG IN VERBAND  
PENND. DM 8. BEI VORH. NUR EUROCHUCKS DM 4. VERBAND UND LADEN, PREISGRIFFTAMER, ANDERENGEN VERBANDEN, UPS  
NACH 1987

Vereinzel lassen sich Gegenstände einsammeln, eine Fledermaus flattert in den Neumond oder eine Eule blinzelt Euch vielsagend ins Gesicht. Die Dialoge sind durchwegs humorvoll komisch und auch die Geschichte sprüht vor Ideen und Einfallsreichtum. Professionelle Stimmen erwecken die Figuren zum Leben. Leider ist die CD nur in der englischen Originalfassung erhältlich. Trotz Quick-Time-Technik, riesigem Speicher und System 7 stören die Ladezeiten von CD einen flüssigen Spielablauf. Leider erlaubt es der MacroMind Director nicht, vorausschauend Daten einzulesen.

Die gruseligen Abenteuer von Victor Vektor und seinem kleinen Kläffer sind unterhaltend und machen Spaß. Das zeitlose Computerspiel zwischen Kitsch und Kunst begeistert alle Altersstufen. Junge und alte Fans der Rocky Horror Picture Show sollten unbedingt zugreifen.

mm



Genre:Adventure  
Hersteller:Sanctuary Woods

Minimal:4 MB, 256  
Farben, System 6.0.7  
Zirka-Preis:120 Mark  
Testmuster:Import

### Triathlon Sport's Best



Aus dem sportlichen Frankreich kommt ein imposanter Dreikampf: Paragliding, Kick Boxing und Tennis Cup 2 wurden zu einer schweißtreibenden

Bei Loriciel gilt Sport frei - Spiele mal dreier.

den CD zusammengefaßt. Alle drei Spiele konnten bereits auf Diskette "bewundert" werden. Nachträglich wurden die einzelnen Sportarten mit einem eigens abgemischten CD-Sound aufgestockt. Über ein komfortables Menü gelangt Ihr zur gewünschten Befähigung.

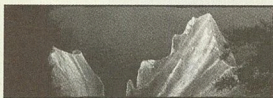
Der ungeschlagene Champion des digitalen Dreisprungs ist Tennis Cup 2. Dabei lebt das Spiel nicht vom digitalen "Pop" des Balles, sondern vom altbekannten Spielwitz. Neu in der CD-Arena ist Kick Boxing im Knock Out-Verfahren verprügelt Ihr einen Computergegner bis zum bitteren Ende. Die buchstäblich letzte Herausforderung der Sportsammlung ist Paragliding. Die Sport's Best kann auch auf der Festplatte installiert werden. In dieser Konstellation bricht auch die musikalische Untermalung beim Nachladen nicht ab. Sozusagen als Bonusrack findet Ihr eine Demo auf der CD.



die neue Loriciel-Spiele vorstellt. Nur das Tennispiel schlüpft über die Wertungsmittelmarke. Kick Boxing sollte schnellstens von der Compact Disc gehauen werden. Paragliding kann nur als Sportunfall gewertet werden. Das schweißtreibende Sammelium lohnt sich weder als Diskette noch als CD-Katastrophenpack. cd

Genre:Sportspiel  
Hersteller:Loriciel  
Minimal:286er,640KB,  
VGA  
Unterstützt:Maus,XMS  
Zirka-Preis:120 Mark  
Testmuster:Loriciel

## 10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



Von der Ostsee bis zum Elbeausfluß liegt keine 100 km von der Wattenmeerzone aus die 10:1 der WWF 5 Naturschutzgebiete und über 30 andere Schutzgebiete sicherzustellen.

WWF Naturschutz, W 4000 (Wattenmeer), W 4001 (Wattenmeer), W 4002 (Wattenmeer), W 4003 (Wattenmeer), W 4004 (Wattenmeer), W 4005 (Wattenmeer), W 4006 (Wattenmeer), W 4007 (Wattenmeer), W 4008 (Wattenmeer), W 4009 (Wattenmeer), W 4010 (Wattenmeer).

Verfügt über 100 Jahre in der neuen Bundesländer 10% der Fläche unter Naturschutz. Gegenüber nur 1% der Fläche in den alten Bundesländern, die im Wesentlichen aus Wäldern und Feldern bestehen. Damit ist unsere Fläche im Osten nicht zu unterschätzen, wenn der WWF die dazu, diese in Europa einzigartigen Naturschutzgebiete zu bewahren. Unterstützen Sie uns dabei!



Mensch, die Zeit drängt.

### Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

### MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
Parkplatz am Museum  
(ausgeschildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30  
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,  
tätigste Neuheiten,  
ständig Sonderangebote.

### Computerspiele Module

Software zum Anpassen,  
alle Systeme,  
großer Parkplatz,  
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft  
jetzt auch in  
6908 Wiesloch  
Ringstraße 17  
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

### HAMO

Hardware Software Zubehör

### Weihnachtsplätzchen

verteilen wir natürlich nicht  
an unsere Kunden,  
es sei denn, Sie besuchen uns  
in unseren  
Ladenlokal in Viersen.

Sound Blaster 2.0  
achten Sie auf das Original von  
Creative Labs  
nur DM 189,-  
Neu - für Microchannel: 479,-

Sound Blaster Pro 3.1  
achten Sie auf das Original von  
Creative Labs  
nur DM 299,-

Neu-Neu-Neu-Neu-Neu  
Original von Creative Labs -  
keine minderwertigen Nachbauten  
oder Pseudonachbauten:

Port Blaster  
Für alle Laptop - Palmtop - Sie  
brauchen nur einen parallel-  
Port  
nur DM 349,-

MIDI Blaster  
Internet Spitzname: ROLANDKILLER  
nur DM 479,-

Soundblaster 16ASP  
Der einzige echte Nachfolger  
des SBPro!  
nur DM 549,-

HAMO oHG, seit über 4  
Jahren, für viele die  
Besten

HAMO oHG Meier & Rösger  
Diogenesplatz 6/7 4050 Viersen 1  
Fax: 02162/30031 BTX: HAMOH  
Telefon: 02162 - 12073



# CORNER SCENERY CORNER

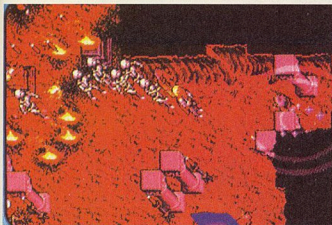
**F**ehlerfrei geht heute nur noch selten ein Spiel über den Ladentisch. Optimistisch geplante Veröffentlichungstermine und der gestiegene Umfang moderner Unterhaltungssoftware macht eine vernünftige Fehlersuche zum Vabanque-Spiel. Immer öfter klagen Kunden über Systemabstürze oder "Bugs", die sich ins neuerworbene Spiel eingeschlichen haben.

Namhafte Anbieter machen sich nun den Szenario-Di-

von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum hervorragend

## Forge of Virtue

Was sich Origin bei diesem, als erste "Add-In"-Diskette der Softwaregeschichte angepriesenen, Machwerk gedacht hat, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. Denn der spielerische Nutzwert des *Forge of Virtue*



Überflüssig: Die *Ultima 7*-"Add-In"-Diskette *Forge of Virtue*

ketten-Boom zunutze, um nicht nur zusätzliche Missionen, tiefere Dungeons oder frische Feinde auf die Extra-Disketten zu packen, sondern auch klammheimlich eine brandneue, fehlerbereinigte Programmversion. Einige Firmen, wie zum Beispiel Origin, rühnen damit sogar ordentlich die Werbetrommel – frei nach dem Motto: "Um ein fehlerfreies Spiel zu haben, mußt Du die Extradiskette kaufen!". Mehr zu diesem Reizthema könnt ihr übrigens in einem besonderen Report in einer der nächsten Ausgaben lesen.

Zurück zum Thema Scenery-Disks: Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht

Szenarios tendiert faktisch gegen Null. Dient doch die, dank Extradisk, neu aufgetauchte Britannia-Insel nur zu einem Zweck: Drei fri-sche Aufträge machen Euren Avataren vom Otto-Normal-Helden zum Superhero. Ne-benbei fällt noch die mächtigste Waffe im ganzen Spiel ab. Ob mit einem solchen Übersprie der Rest des *Ultima 7*-Abenteuers noch Spaß macht, darf bezweifelt werden.

Eine besondere Frechheit ist der auf der Packung angepriesene Programm-"Update" für *Ultima 7*. Es werden brav die Fehler der ersten *Ultima 7*-Versionen beseitigt – leider zu Lasten der Spielstände, denn die neueste Version kann mit den Spielständen der alten

Korea und Japan), eine Heerschar frischer Feinde (vom Düsenjet zum Flugzeugträger) und heiße Missionen machen *Operation Fighting Tiger* zu einem Muß für Falcon-Flieger. Mag ein *Strike Commander* oder ein *F-15 Strike Eagle 3* auch grafisch für mehr Aufsehen sorgen, um das Simulations-Kraftpaket *Falcon 3.0* kommen echte Hardcore-Piloten keinesfalls herum

Programmfassung nichts mehr anfangen! Wehe dem, der sich bislang mühsam durch *Ultima 7* geackert hat, nur um nun wieder von vorne anfangen zu müssen.

## Operation Fighting Tiger

Spektrum Holobytes *Falcon 3.0 Mission-Disk: Operation Fighting Tiger* und die berühmte *Forge of Virtue* von Origin haben eines gemeinsam: Sie dienen als Fehlerbeseitigungs-Diskette. Im Gegensatz zum überflüssigen Rollenspiel-Szenario des texanischen Kollegen, steht bei *Operation Fighting Tiger* der spielerische Nutzwert nicht zur Debatte. Vier komplett neue Einsatzgebiete (Pakistan, Indien,

## RedBaron Mission Builder

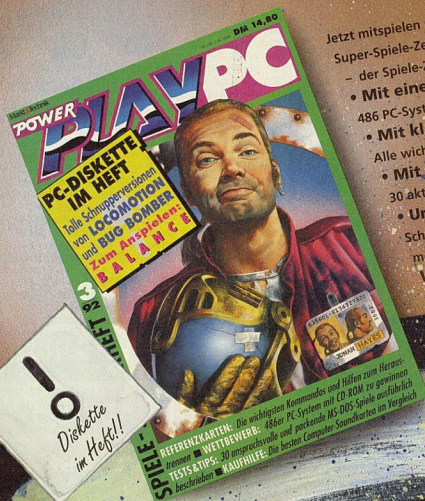
Schon etwas betagter, erfreut sich der Simulationsklassiker *Red Baron* bei einer treuen Fangemeinde immer noch ungebrochener Beliebtheit. Natürlich verlieren die Missionen nach ein paar Hundert Flugstunden etwas an Spannung. Hier soll der *Red Baron Mission Builder* für Abhilfe sorgen. Per Mausklick bastelt Ihr Euch komfortabel beliebig viele neue Aufträge zusammen, die danach gleich ausprobiert werden können. Ebenfalls mit dabei: Etliche neue Fliegerasse, gegen die Ihr Euch im Luftkampf meßt.



Bau mich: Selbstgebastelte Missionen machen besonders viel Spaß

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
<i>Forge of Virtue</i>	Origin	MS-DOS	60 Mark	für Fans
<i>Operation Fighting Tiger</i>	Spektrum Holobyte	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert
<i>Red Baron Mission Builder</i>	Dynamix	MS-DOS	60 Mark	empfehlenswert

# GELEGENHEIT macht SPIELER



Jetzt mitspielen und mitgewinnen. Mit der Super-Spiele-Zeitschrift Power Play PC Nr. 2 – der Spiele-Zeitschrift die's in sich hat.

- **Mit einem Super-Wettbewerb:** 486 PC-System mit CD-ROM zu gewinnen.
  - **Mit klasse Referenzkarten:** Alle wichtigen Kommandos im Überblick.
  - **Mit Kaufberatung:** 30 aktuelle PC-Spiele im Test.
  - **Und mit einer Diskette:** Schnupper-Versionen von Locomotion, Balance und Bug Bomber.
- Wann spielen Sie mit?

! Diskette  
im Heft!!

Ab 4. November beim Zeitschriften-Händler!



# WHO IS WHO? W. FORSTER



**W**ie Kollege Michael, wuchs auch **POWER PLAY**: Deserteur Winnie Forster auf dem Bauernhof auf. Bis zu seinem 20. Lebensjahr lebte er in der Kleinstadt Weilheim im tiefsten Oberbayern. Aus dem Kindergarten hat man ihn rausgeworfen, die Volksschule verlief jedoch ohne größere Komplikationen. Danach lernte Winnie an einem humanistischen Gymnasium Latein und Altgriechisch — ursprünglich um Asterix-Comics besser zu verstehen, später weil's seinen konfusem Studienwünschen (Geschichte, Philosophie oder Theaterwissenschaften) entgegenkam. In der Zeit nach dem Abitur konnte Winnie von seinen altphilologischen Kenntnisse profitieren. Als Kurssassistent am Theater, als Hardcore-DJ und Gemäldehändler. Na gut zwei Jahren nahm Winnie in der **POWER PLAY**-Redaktion Platz. Später gehörte er zum **VIDEO GAMES**-Grundungsteam und ist nun leitender Redakteur bei diesem **POWER PLAY**-Schwestermagazin. Privat sieht Winnie auf alles was man Lesen, Hören, Spielen oder Schenken kann: Er mag Jazz und Metal, amerikanische, englische und französische Comics, sowie japanische Zeichentrickfilme. Außerdem sammelt er internationale Spielzeugsammlungen und Psychos-Verpackungen.

**Kleinkinderfotos von Winnie waren nicht aufzubringen — hier lächelt er dem Abitur entgegen**

# AUFGEPASST! SCHERN KOMMT EDES SPIEL!

Schmidt  
teile '93  
antesten  
ellen Amiga-  
m Überblick.  
rden nach  
einheitlichen  
ma beschrieben:  
I-Idee und Story,  
Bedienung des Spiels  
ehr nützlich bei  
englischen Hand-  
allation, Speicher-  
codes, Cheats und  
Amiga-CDTV-Spiele

Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
Spiele-Blast: Außerirdische greifen an.  
♦ PowerBlast: Stückwerk für Tüftler.  
♦ MagicPuzzle: Kästchen rangieren.  
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.  
♦ MoveIt: Kästchen rangieren.  
♦ MagicRob: Der legendäre Zauberwürfel.  
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
♦ 1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spiele '92**  
Die bekanntesten und aktuellen  
Amiga-Spiele im Überblick. Sie  
werden nach einem einheitlichen  
Schema beschrieben: Spiel-Idee und  
Story, Bedienung des Spiels (sehr  
nützlich bei englischen Handbüchern),  
technische Tipps (Installation, Speicherbedarf),  
Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und  
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-  
Spiele stehen im Buch.  
1992, 336 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

Frank Stieper  
**Klops & Lücke:**  
Die Amiga-Detektive  
Ein Mitmachbuch für  
alle Kids, die ihren  
Amiga kennenlernen  
wollen. Klops & Lücke  
sind auf Verfolgungsspielen  
jagd, und der Leser  
begleitet sie dabei.  
Bei ihrer Jagd nach

ben benutzen sie Detektivprogramme,  
Diskette mitgeliefert werden. Am Ende  
e der Amiga funktioniert und was  
Spielen noch alles damit machen kann.  
227 Seiten, inkl. Diskette  
3-87791-254-0 DM 39,80

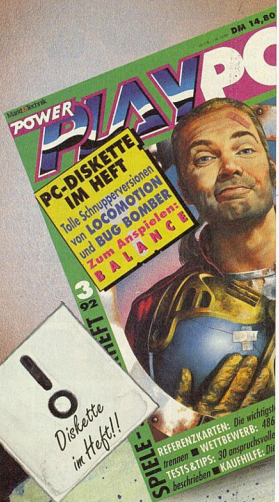
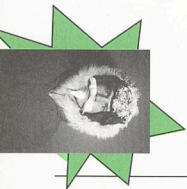


\* unverbindliche Preisempfehlung

## GRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

is dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:  
3- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,  
an den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

# GELEGI ma SPIE



! O  
Diskette  
im Heft!!

Ab 4. November beim

## INTERVIEW

**Deine Lieblingspieler?** Lords of Midnight (Spectrum), Advanced Military Commander (Mega Drive), Ultima 3 (C64), Legend of Avalon (Spectrum) Elite (C64).

**Was wäre für Dich das größte Unglück?** Kein Glück mehr zu haben.

**Was ist für Dich das vollkommenste indische Glück?** Alles machen zu können, worauf ich Lust habe.

**Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten?** Meine eigenen.

**Dein Lieblingsmaler/GrafiKER?** Comic: Bisley, Pratt, Mark Wheatley, Ted McKever.

**Dein Lieblingsmusiker?** F. Fritth und andere Knochenschmerzer aus New York.

**Rock-„Klassiker“ wie Neil Young und Robert Wyatt sind natürlich auch cool.**

**Dein Lieblingsschriftsteller?** H. Rosenzweig.

**Dein Lieblingsprogrammierer?** Ich kann mit keine japanischen Namen merken...

**Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten?** Welche Frau?

**Deine Lieblingsbeschäftigung?** No Comment.

**Wer oder was hättest Du sein mögen?** Mein eigener Boss.

**Dein Hauptdurchsetzungs?** Zerstreuung.

**Dein größter Fehler?** Die Who's Who Karten bei Power Play einzuliefern.

**Was verabscheust Du am meisten?** Ignoranz und Inkompetenz.

**Welche geschäftlichen Gestalten verabscheust Du am meisten?**

**stern?** Keim keine „geschichtlich“ Gestalten. Gads's die Überhaupt?

**Das schlechteste Programmiererteam?** An schlechte Programmiererteams erinnert man sich so schlecht...

**Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten?** Nelson in Kopenhagen.

**Dein erstes Computer- oder Videospiele?** Space Invaders (Atari), Pac-Man (Konsole), Manic Miner (CompuLink).

**Dein Lieblingscomputer?** Apple Mac — auch wenn ich noch keinen besitze.

**Mit wem möchtest Du zusammenleben?** Mit dem gegenwärtigen und zukünftigen Redaktionsstamm.

**Deine gegenwärtige Geistesverfassung?** Stoned Again.



# AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:

brandneue Spiele

für den Amiga?

Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren

Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier

steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spiele '93**

Die bekanntesten und aktuellsten Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele

stehen im Buch.  
ca. 330 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Frank Stöper  
**Klops & Lücke:  
Die Amiga-Detektive**

Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.

1992, 227 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80

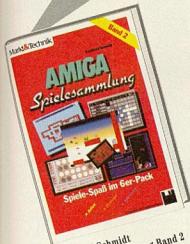
Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
PowerBlast: Außerirdische greifen an.  
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.  
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirschkalm.  
♦ MoveIt: Kästchen rangieren.  
♦ MagicRob: Der legendäre Zauberwürfel.  
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-



Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spiele '92**

Die bekanntesten und aktuellsten Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
ca. 330 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

\* unverbindliche Preisempfehlung



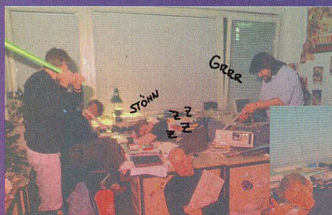
Bernhard Schmidt  
**Amiga-Spielesammlung Band 2**  
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten und die Tetris-Version Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasee - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.  
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-



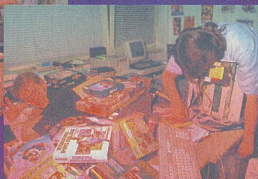
## DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

# DIE REIFE



EIN NORMALER ARBEITSTAG IN DER REDAKTION. SPÄT NACHTS BITTET MARTIN UM AUSSTEHENDE BETTEL ... DOCH SELBST DIE HÄRTESTEN REDAKTEURE MACHEN NACH 9,8 STUNDEN SCHLAF. DIE KONSEQUENZ: EINE NEUE KRAFT MUSS HER.



AM NÄCHSTEN MORGEN (PÖNITLICH UM HALB SECHS) QUALIFIKANT SÖNKE STEFFEN



FÜR DIE NÄCHSTEN ZWEI STUNDEN WIL ICH NICHT GESTÖRT WEEDEN, MUSS ZUM VORSTAND.



REICHT EIN AB-SCHNITT VOM 43  
O KLÖPP KLÖPP



DARF ICH NICHT VORSTELLEN: SÖNKE ST...

WAS'N AU SCHON WIEDER? DIE SPARKASSE IST GEGEN-ÜBER.

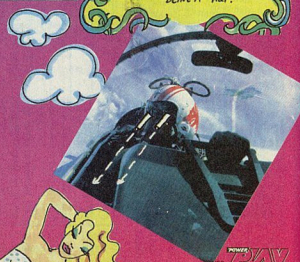
10 MINUTEN, 2000 WÖRTER UND 3 MIT-AUSBEICHE SPÄTER ... ÜBERGIBT SÖNKE FEIERLICH DIE AUSSAGEKRÄFTIGEN BEWERBUNGS-UNTERLAGEN.



ALLEIN DIE PERALS ZÄHNT

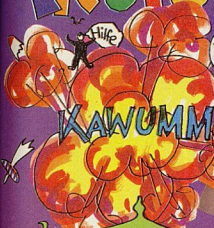


DREI PRÜFUNGEN MUSS DU BESTREITEN, DIE DIR DEN WEG BEREITEN: AUFGABE NR. 1, MORE GUT, FLIEGE GEGEN CHRISTIAN MIT AL DEINEM MUT.





# PRÜFUNG



FRÜHHEIT!  
DAS IST ANTI-  
KALISCH  
KRIEGS KÖN-  
IGKEIT.



DER ZWEIFTE TEST, MEIN LIEBER,  
BESCHNEPPE KARATE FIBBER.  
LIVIT UND ANDREAS WRETEN SCHON, ICH  
HOFF, DU STIRT BALDAUF DEM NINJA-THEMEN.



GRÜRER



AUFTAG  
ERLEBIST,  
CHEF, WAS  
KOMMT MA'Z



SIEH  
HAK  
EINER  
AN..

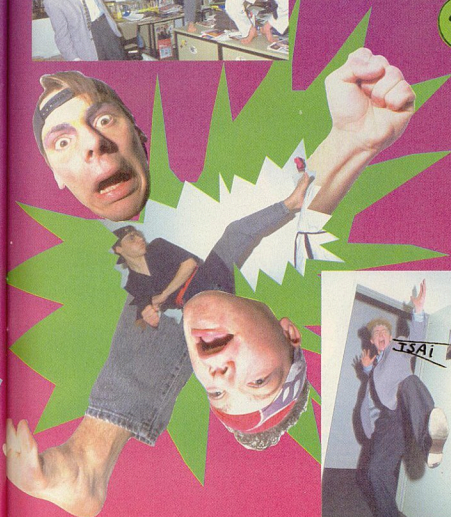
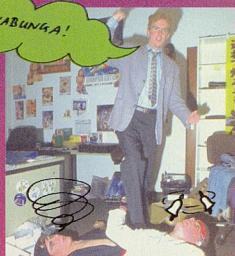


ICH SCHLAGE ZUERST...



NEIN! ICH FANG' AN!

COLABUNGA!



ISAI



RES PEKT  
MEIN GUTER  
STEFFEN.

Wizardry

# CRUSADERS *of the* DARK SAVANT



# OUT NOW!

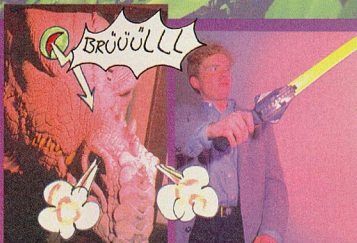
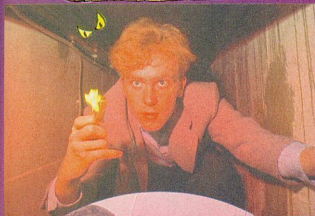
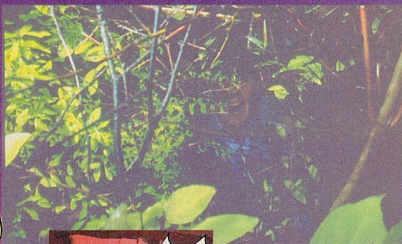


Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.  
© 1992, Sir-Tech Software, Inc. All rights reserved.

Published by **SOFTGOLD** - Info-Line 02131-6602-38

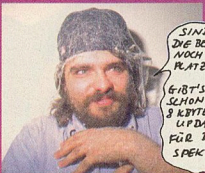


ALS LETZTE MISSION  
TRAG'ICH DIR AUF,  
FINDE VOLKER UND  
MICHAEL IM LAUF.  
FESTGEBUNDEN AN  
ROSTIGEN KETTEN,  
MUSST DU SIE  
FLUGS ERRETTEN.



GIN SCHNEETKAMPE  
ZWEILITER BLUT UND  
VIEL GETÖSE SPÄTER  
...

IM  
TIEFSTEN  
DUNKELN  
WARTEN  
DIE  
REDAKTIONS-  
GRUPTIES AUF  
Ihre GELOSUNG.



SIND  
DIE BEATLES  
NOCH AUF  
PLATZ 1?  
GIBT'S  
SCHON DAS  
8 KYTE-  
UPDATE  
FÜR DEN  
SPEKTRUM?



DER GROSSE AUGENBLICK:  
SIRSONKE STEFFEN WIRD ZUM  
BITTER DER POWER-KUNDE  
GESCHLAGEN...



... UND ÜBERNIMMT  
LEBENSWICHTIGE  
AUFGABEN.

WÄHRENDDESSEN:



.. SÖNKE  
EIGNET SICH  
TECHNISCHES  
GRUND-  
WISSEN  
AN...

DER REDAK-  
TION SALLTAG  
TOBT...

...RIEHT ES DIE FANGEMEINDE AUF DIE ABSIE...



... STARGAST:  
V.I.P. KNUT GOLLERT...



... INFOGITO: MICHAEL HENST...

DER BESUCH BEI DEN  
LAYOUT- UND DTP-HEXEN...



UND  
ES  
EREILT  
IHN DAS  
REDAKTIONS-  
SCHICKSAL

\*ER WOLLTE KEINE BILD-  
UNTERSCHRIFT MACHEN.\*

QUAK





# TASK FORCE

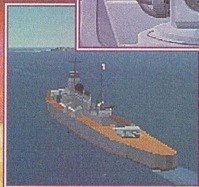
1 9 4 2

## SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

*Die Seeschlachten um die Salomoninseln änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges. Jetzt können Sie in einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges das Kommando über die Kampfverbände übernehmen, die an diesem Krieg beteiligt waren.*

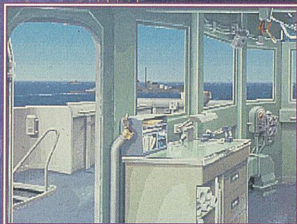


Führen Sie eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen in einer Formation in den Kampf.



Entscheiden Sie, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Sie Torpedos ab, legen Sie Rauchteppiche aus und setzen Sie Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein.

Ellen Sie inmitten blitzender Explosionen, fliegender Granaten und dem ohrenbetäubenden Donnern der Seeschlacht von einem Posten zum anderen!



**"Task Force 1942" von MicroProse.**  
Nur so können Sie die Spannung ...  
und das Risiko ... des Seekrieges im  
Zweiten Weltkrieg erleben!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0) 666 504 326

## Die Knochenbrecher kommen



Chinatown ist ein besonders gefährliches Pflaster

# Art of Fighting

**W**omit vertreiben sich Videospiele in aller Welt, besonders in Japan und Amerika, momentan am liebsten die Zeit? Na klar: Schädel einschlagen, Knochen brechen und wüst fluchen. Wilde Prügelspiele haben Hochkonjunktur, allen voran Capcoms *Street Fighter 2*.

Der neueste Hau-Drauf-Knaller *Art of Fighting* kommt von SNK aus Japan und ist in der Heimversion nur dem erlauchten Kreis der Neo-Geo-Besitzer vorbehalten. Ihr dürft bei *Art of Fighting* allein oder zu zweit gegeneinander antreten. Entscheidet Ihr Euch für letzteres, kann jeder Spieler

seinen Bildschirmhelden auswählen. Ob muskelbepackter Schönling oder schmieriger Rocker, die acht verschiedenen Recken sollten für jeden die passende Identifikationsfigur bieten. An die seltene Spezies der weiblichen Videospielelerin wurde auch gedacht: Die Kämpferin King (warum nicht Queen?) schlägt sich wacker durch die Macho-Welt, auch wenn sie rein äußerlich nicht mit *Street-Fighter-2*-Jugendidol Chun Li mithalten kann. Jeder Kämpfer hat sein Lieblings-



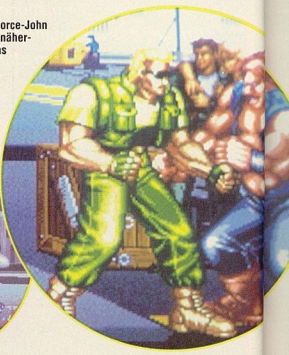
Sieben schnieke Burschen und eine adrette Maid stehen zur Wahl

Erfahrene *Street-Fighter-2*-Veteranen entwickeln sofort heimische Gefühle: *Art of Fighting* hat eine frappierende Ähnlichkeit zur Kultprügelei. Die Kämpfer, die Hintergrundszenerien und der gesamte Bildschirmaufbau – die Designer haben sich in vielen Belangen inspirieren lassen. Und trotzdem überrascht *Art of Fighting* mit einem anderen Spielgefühl. Gegen die fetzigen Prügelorgien der Riesen-Sprites wirkt *Street Fighter 2* fast gemächlich. Notorische Hektiker werden's mögen, mir wäre mehr



phänomenale Zomeffekt werden selbst dem verwöhnten Neo-Geo-Besitzer noch ein anerkennendes Staunen entlocken. Die finanzkräftige High-End-Prügelans dürfen *Art of Fighting* auf den Weihnachtswunschzettel setzen.

Sobald sich Air-Force-John und Rocker-Jack näherkommen, wird das Kampfgetümmel superschnell auf die doppelte Größe herangezoomt



## PC-Prügel

Derweil in den englischen Softwarestudios von U.S. Gold noch fleißig an den Computerversionen von *Street Fighter 2* gewerkelt wird, sind fernöstliche Kollegen schon etwas weiter. Immerhin können sich dort seit geraumer Zeit Fans via Japano-PC digital die Rube einhauen. Die inoffiziell von einem japanischen Programmierer in Szene gesetzte PC-Version des Capcom-Knallers enthält alles, was in der Super-Nintendo-Version auch steckt: Alle Figuren, von Ryu über Blanka bis zu

Chun Li sind ebenso vorhanden wie der Zweispielermodus. Allerdings sind deutliche Abstriche bei Grafik und Spielgefühl zu machen. Ein weiteres Manko: Die ziemlich komplizierte Tastatursteuerung. Wer alle Schläge inklusive der Super-Kicks beherrscht, muß sich mit einem guten Dutzend Tasten herumärgern. Mit einem menschlichen Gegner wird's zudem ziemlich eng an einer Tastatur. Warten wir gespannt auf die offizielle "Europa-PC-Fassung" des Spielhallenknallers, die wohl noch in diesem Jahr – rechtzeitig zum Festerscheinen soll. mh







Als Lohn für die Mühe gibt's Bier in der Bonusrunde. Prost!

Sönke hat vollkommen recht: SNK orientierte sich wie bei *Fatal Fury* und *World Heroes* rigoros an den Ideen der *Street-Fighter-2*-Programmierer. Allerdings wurden diesmal ein paar eigene Ideen eingebracht: So verlangt die Energieanzeige für Spezialschläge neben sparsamem Einsatz Weitsicht vom Spieler – bei *Street Fighter 2* konntet ihr ununterbrochen mit Feuerbällen um Euch werfen. Das SNK-Spiel fordert in dieser Hinsicht mehr Übersicht, dafür ist's um die spielerische Substanz nicht so gut bestellt. Es spielt sich eine Spur zu hektisch, da die Gegner unheimlich schnell herumspringen und gnadenlos auf Euch eindreschen. Die "wenigen" Feuerknöpfe (immerhin bietet das Super-Nintendo-Pad zwei mehr) erschweren zudem Eure Aufgabe: Die Bedienung

geht nicht gerade leicht von den Fingern. Trotzdem verdient *Art of Fighting* die Spitzenwertung.

ANDREAS KNAUF



Andreas Knauf ist Redakteur unserer Schwertschrift **VIDEO GAMES** und anerkannter Prügelspiel-Experte. Kein Redaktionsmitglied konnte ihn je bei *Street Fighter 2* besiegen.

szenario: Rocker Jack treibt sich zum Beispiel in einer finsternen Kneipe rum. Ohne Frage sind Prügelspiele zu zweit spaßiger, aber nicht immer findet sich ein gewillter Partner. Wer wird schon gern vernübelt? Um in diesem Fall für die nötige Motivation zu sorgen, hat man spontan Eure brave Schwester entführt. Als blonder Ryo oder Italo-Verschnitt Robert durchquert ihr auf Eurer Suche acht verschiedene Stadtteile. Und wer die steigende Gewaltbereitschaft in modernen Großstädten bisher nicht wahrhaben wollte, wird eines besseren belehrt: Jeweils ein über Geselle wartet auf Euch.

Die unausweichlichen Kämpfe werden in der üblichen Seitenansicht dargestellt. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zu *Street Fighter 2* – sobald sich die Kämpfer allerdings nähern, stockt einem der Atem: Das Neo Geo zoomt die gesamte Szenerie flüssig und

blitzschnell auf fast die doppelte Größe heran. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußheber etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Spezialattacken in petto, die durch waghalsige Joystick-Manöver aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Feuerbälle, Kreiselrundschnitte oder superschnelle Handkantenschläge, die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. js

Genre: Action

Hersteller: SNK

Zirka-Preis: 400 Mark

Testmuster: M & B

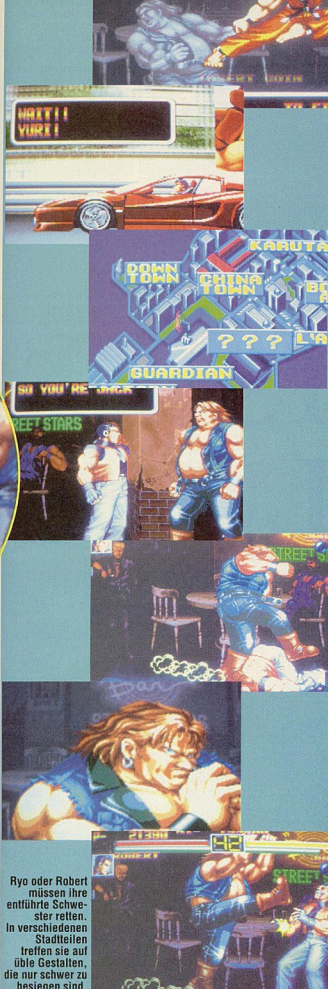
NEO GEO

73%

Grafik: 80% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

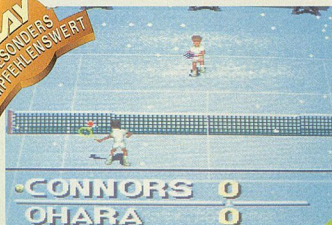
Besonderheiten: –



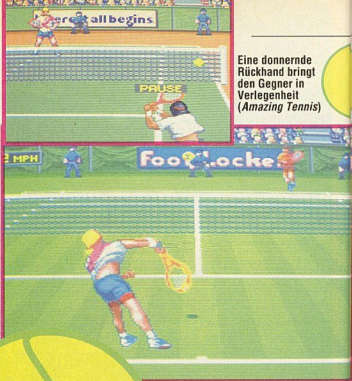
Ryo oder Robert müssen ihre entführte Schwester retten. In verschiedenen Stadtteilen treffen sie auf üble Gestalten, die nur schwer zu besiegen sind.

## Advantage Super Nintendo

POWER  
PLAY  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT



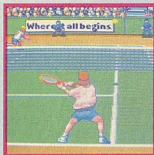
Survival-Training: Match bei Eis und Schnee (Pro Tennis Tour)



Eine donnernde Rückhand bringt den Gegner in Verlegenheit (Amazing Tennis)

# TENNIS TOTAL

**POWER PLAY** bit-tet zum großen und einzigartigen Vergleich: *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* schlägt gegen *David Crane's Amazing Tennis* auf.



Das neueste Werk von David Crane: Amazing Tennis

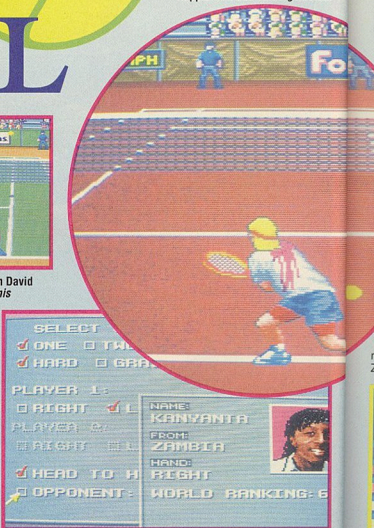
Super-Nintendo-Besitzer und alle Freunde des "weißen Sports" brauchen sich nicht den Kopf zu zerbrechen, mit welchem Tennismodul sie ihr System füttern sollten: das solide Super Tennis von Tonkin House war bisher das einzige Tennismodul für Nintendos 16-Bit-Konsole. Doch die Zeiten der Entsagung sind endgültig vorgeschien – zwei brandneue Filzballumsetzungen renommierter Programmierteams machen sich auf, die Tenniswelt zu erobern und stellen sich dem gnadenlosen POWER-PLAY-Vergleichstest.

## David Crane's Amazing Tennis

David Crane, einer der erfolgreichsten Spieledesigner der westlichen Hemisphäre, hat wieder zugeschlagen. Für sein Super-Nintendo-Debüt wählte der Autor solcher Mega-Seller wie *Pitfall*, *Pitfall 2* - *Lost Caverns*, *Decathlon* und *Ghostbusters* seinen persönli-

Aufschläge sind tückisch

Hoppla! Am Ball vorbeigelaufen!



SELECT		NAME: KANYANTA	
<input checked="" type="checkbox"/> ONE	<input type="checkbox"/> TWO	FROM: ZAMBIA	
<input checked="" type="checkbox"/> HARD	<input type="checkbox"/> GRASS	HAND: RIGHT	
PLAYER 1:		WORLD RANKING: 6	
<input type="checkbox"/> RIGHT	<input checked="" type="checkbox"/> LEFT		
PLAYER 2:			
<input type="checkbox"/> RIGHT	<input type="checkbox"/> LEFT		
<input checked="" type="checkbox"/> HEAD TO HEAD	<input type="checkbox"/> OPPONENT:		

Welcher Gegner darf's denn sein? (Amazing Tennis)

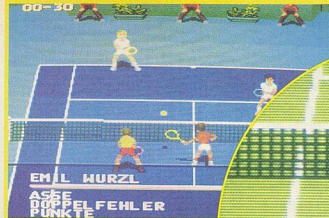


chen Lieblingssport. Gleich zu Beginn überrascht *Amazing Tennis*. Während andere Spiele des Genres den Platz in der übersichtlichen Ansicht von schräg oben zeigen (so auch *Pro Tennis Tour*), präsentiert sich David Cranees neuestes Werk im schicken 3-D-Loose. Die imaginäre Kamera ist hinter dem vorderen Spieler postiert, dem sozusagen "über die Schulter" geschaut wird. Der Gegner ist um einiges kleiner im Hintergrund zu sehen. Bei ihren Ausflügen zum Netz werden die Spieler selbstverständlich gezoomt.

Bedingt durch die ungewöhnliche Darstellung ist etwa ein Drittel des Platzes nicht sichtbar. Damit Ihr den Ball trotzdem nicht aus den Augen verliert, wird schnell mitgeschrollt. Dank dieser Perspektive und der überdimensional großen Darstellung des vorderen Tennisspielers ist eine genaue Nachachtung der verschiedenen Bewegungsabläufe möglich. Tatsächlich erinnert *Amazing Tennis* passenderweise an eine Fernsehübertragung; zum Beispiel, wenn den Spielern beim Aufschlag das Hemd hochhebt.

Für die Schläge stehen Euch die vier Feuerknöpfe des Joypads zur Verfügung – je nach Spielsituation dürft Ihr auf verschiedene Schlagvarianten zurückgreifen. In welche Richtung der Ball zischt, ergibt sich aus Eurer Position zum Ball und der Richtungs-vorgabe mittels Steuerkreuz. Für besonders kunstvolle Schläge wird auf Knopfdruck eine Zeitlupe-Wiederholung geboten. Sie wird mit den vorderen beiden Tastern kommandiert.

Am packensten sind Sportspiele erfahrungsgemäß gegen einen Konkurrenten aus Fleisch und Blut. Zwei Joypads vorausgesetzt.



Könnt Ihr auch bei *Amazing Tennis* gegen jeden antreten, der sich mit Euch messen möchte. Traut sich keiner, stehen 15 Computergegner bereit. Da sie sich äußerlich (Hautfarbe, Haare, Sportdress) in den Spielstärke unterscheiden, dürfte jeder Solo-Spieler einen passenden Gegner finden. Wer Wettbewerbsatmosphäre liebt, entscheidet sich für den Turniermodus. Übersteht Ihr drei Runden und das Finale siegreich, solltet Ihr Eure Kamera bereithalten: ein Foto der Siegergrafik ist die Eintrittskarte in den exklusiven "Amazing Tennis Winner's Club".

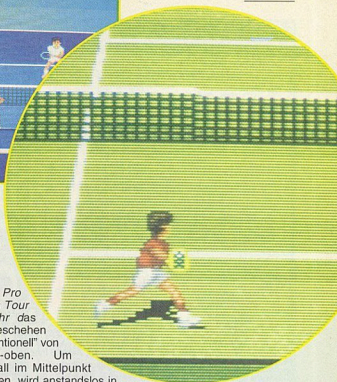
## Jimmy Connors

# Pro Tennis Tour

**D**ie deutsche Spieleschmiede Blue Byte hat mit *Great Courts 2* bereits das beste Tennisspiel für 16-Bit-Computer abgeliefert – keine schlechte Referenz für ihr erstes Super-Nintendo-Projekt.

Bei Pro Tennis Tour sieht Ihr das Platzgeschehen "konventionell" von schräg-oben. Um den Ball im Mittelpunkt zu halten, wird anstandslos in alle Richtungen gescolt. Wer sich für einen Schaukampf entscheidet, kann unter sechs verschiedenen Bodenbelägen wählen. Verwegene Abenteuerer dürfen so auch ein Match auf Wüstensand oder Packeis wagen. "Gewöhnliche" Platzarten, wie Asche oder Gras, werden ebenfalls geboten.

An Spielvarianten herrscht kein Mangel. Neben dem obligatorischen Einzel, sind auch unterhaltsame Doppel-Matches möglich. Ob allein, zu zweit gegeneinander, miteinander oder gar zu viert (per Vier-Spieler-Adapter) - alles ist erlaubt, fehlende Teilnehmer werden durch einen Computerspieler ersetzt. Insgesamt stehen 16 Spielerpersönlichkeiten mit unterschiedlichen Eigenarten zur Wahl. So verläßt zum Beispiel Emil Wurzl aus der Schweiz nur selten die Grundlinie, während der Holländer



Rudi Wijnfort ein furioses Netzspiel favorisiert. Die Spielstärke des Gegenübers läßt sich ebenfalls bestimmen. Für bequeme Spieler bietet *Pro Tennis Tour* auf Wunsch eine Art "Autopilot". Euer Alter Ego wetzt dann automatisch von Ball zu Ball. Ihr kümmert Euch ausschließlich um die Schläge.

Für die verschiedenen Schlagvarianten sorgen vier Feuernöpfe und die oberen Links- und Rechtstaster des Joypads. Lob, Smash, Volley, Topspin, Stopball und mehr bieten für jede Spielsituation die richtige Alternative. Je länger Ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet, desto mehr Wumm bekommt die gelbe Filzkuug: Gutes Stellungsspiel sichert besonders harte Schläge.

Um mich bei überzeugten Singles die Langzeitmotivation zu garantieren, spendierte Blue Byte dem Modul eine ganze "World Tour" samt Paßwort. Innerhalb einer Saison bereist ihr alle Flecken der Erde und könnt in bekannten Turnerstädten und in so exotischen Gegenden wie zum Beispiel Casablanca wertvolle Welttranglistenpunkte sammeln.



Fünf versierte Trainer wollen Euch zum Top-Spieler formen (links). Die Erfolge werden gnadenlos in der Statistik offenbart (oben)



## UNGERER

Hard- und Softwareversand • Farbbandrecycling, Hardwareversorgung

Telefon + Fax: 089/31446693 • BTX: 08931446693

Jede PD-Disc für Amiga und Atari ST nur 1,11 DM, Jede 3,5"-PD-Disc für MS-DOS nur 2,50 DM

### HAUFENWEISE SONDERPREISE

#### SOFTWARE Computer

Genre	Anzahl	PC	CA	Burning Soul	Genre	Anzahl	PC	ST	CA
Magical Mountain	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
The Terminator II	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Top Gun	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Mad Max 2 (V)	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Mad Max 3 (V)	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Indiana Jones 4	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Indiana Jones 5	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Indiana Jones 6	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00

#### Konsolen & Handhelds

Genre	Anzahl	PC	CA	Burning Soul	Genre	Anzahl	PC	ST	CA
Super Goliath	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Die 1000 Meilen	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Super Terminator	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Dragonair	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00

#### Hardware

Genre	Anzahl	PC	CA	Burning Soul	Genre	Anzahl	PC	ST	CA
Golden Gate 354	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Golden Gate 354	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Golden Gate 354	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00
Golden Gate 354	500	80,00	80,00	80,00	Amiga	80,00	80,00	80,00	80,00

Alle Preise zzgl. MwSt., zusätzlich Versandkosten und Nachnahme. Wir liefern per Post oder UPS, intern und Postsendungen vorbehalten.



**FUNWARE**

Tel 0512-492626

Fax 0512-361442

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

**AUSTRIA's NO.1**

Alle Spiele US-Importe, auch d.V. deutsche & japanische Versionen/Avl.  
Direktimporte aus drei Kontinenten erlauben es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielsektor für euch zu präsentieren.

#### MS DOS

STRIKE COMMANDER 498,-  
(V. Preis 5,- Lieferant)  
Wing Commander 398,-  
B17 Flying Fortress 498,-  
A.T.A.C. 4 798,-  
Rex Nebula 4 798,-  
Indiana Jones 4 DV 878,-  
Indiana Jones 5 DV 878,-  
Indiana Jones 6 DV 878,-  
SCORPIONMASTER 2.0 1460,-  
Pulsar CD Rom, intern 2990,-  
Preisänderungen, Internat. & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität des Systems & Bedienungsfehler.

#### SUPER NINTENDO

SUPER NES SET DV & SUPER  
MAGIC CONVERTER 2790,-  
Zakia 3 DV 898,-  
Amazing Tennis 1048,-  
Super Musha Akete 1038,-  
Desert Strike 1048,-  
Super Star Wars 4 A  
NCAA 31 Basketball 998,-  
Super Magic: Commerce 299,-  
(Für Importspiele am d. NES)

#### TURBO GRAPH/PC ENGINE

US Adapter 348,-  
US Spiele am japan. PC Engine  
Am. Zenk 898,-  
Gunica 398,-  
Wing Commander 4 798,-  
SEGA MEGA DRIVE  
Sonic 2 4 A, Euro/Visa/Master  
DANCE DAVE Cards welcome 1  
Warrior World 2 A.

## NEU - CASH VERSAND - NEU SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

#### M. Drive

Terminator	105,-	Grundgerät	315,-	Grundgerät	669,-
S. Monaco 2	105,-	F-Zero	105,-	Blues Journey	199,-
Olympic Gold	105,-	Legend of Zelda	105,-	Last Resort	309,-
Desert Strike	95,-	Pit Fighter	115,-	Robo Army	269,-
NHL Hockey 93	105,-	Sim City	105,-	Fatal Fury	299,-
Power Monger	95,-	Super Soccer	95,-	Eight Man	269,-
Wrestlemania	105,-	Double Dragon	115,-	Baseballstar 2	299,-
Test Drive 2	95,-	Lemmings	125,-	Nam 1975	159,-
Lotus Turbo	105,-	Populous	125,-	World Heroes	395,-
Olympic Gold	105,-	Prince of Per	125,-	King of Mons 2	325,-
Tennis G. Slam	105,-	Amaz. Tennis	125,-	Super Spy	159,-
Calif. Games	85,-	ST Fighter 2	135,-	Ghost Pilot	175,-
Sonic 2	105,-	S. Mariocart	135,-	Ninia Command	325,-

ALLE SUPER NINTENDO SPIELE/KONSOLE EUROPA-VERSION MIT ORIGINAL DEUTSCHER ANLEITUNG!!!!!!

### SEGA MEGA-DRIVE MAGNUM-SET INKL. 2 JOY-STICK+ 4 SPIELE 359,-

GAME BOY/GAME GEAR/SPIELE FÜR AMIGA, IBM.  
FRAGEN SIE HIER UNSEREN SPEZIALPREISEN!

## CASH VERSAND

BACHEGGLIWEG 13C, 8405 WINTERTHUR  
TEL. 077714332, FAX 018656550

TÄGLICH VON 6.00-21.00 UHR!!!!

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

## Zahlen, Daten, Fakten

Perspektive	3-D: über die Schulter	2-D: von schräg
oben		
Spieler gleichzeitig	1 bis 2	1 bis 4
Doppel möglich	nein	ja
Verschiedene Bodenbeläge	3	6
Auswirkung auf Ballverhalten	4	ja
Verschiedene Computerebenen	15	16
Zusätzliche Schwierigkeitsgrade	-	3
Männliche Spieler	ja	ja
Weibliche Spieler	nein	nein
Links-/Rechthänder wählbar	ja	nein
Volley	ja	ja
Topspin	ja	ja
Stoppsball	ja	ja
Slice	ja	ja
Lob	ja	ja
Passierschläge	nein	ja
Schlagstärke beeinflussen	nein	ja
Turniermodus	ja	ja
Wettkampf-Saison	nein	ja
Welttrangliste	nein	ja
Paßwort	nein	ja
Statistiken	nein	ja
Zeitpuntenwiederholung	ja	nein
Automatische Steuerung	nein	ja
Sprachausgabe	ja	ja

super



Kein Spiel wanderte in letzter Zeit öfter in den Modulschrank meines Super Nintendos - obwohl ich alles andere als ein überzeugter Tennis- und Sport-spielfreund bin. Grafisch ist Jimmy Connors Pro Tennis Tour nicht spektakulär, aber niedlich animiert und professionell präsentiert. Die Dialoge und die Sprachausgabe sind ebenfalls gut. Entscheidend ist das Spielgefühl: Hier trumpft das Blue-Bye-Produkt voll auf. Die Spieler flitzen prächtig über den Court, schmettern harte Volleys und lupfen gefühlvolle Lobs - fast alles gelingt schon nach wenigen

Spielminuten. Kurzweiligen Wettkämpfen im Freundeskreis steht somit nichts im Weg. Der Hammer ist die Vier-Spieler-Option: das wildeste Tennismatch aller Zeiten ist euch gewiss. Dank automatischer Steuerung (natürlich abschaltbar) haben sogar blutige Sportler. Die Dialoge und die Sprachausgabe sind ebenfalls gut. Entscheidend ist das Spielgefühl: Hier trumpft das Blue-Bye-Produkt voll auf. Die Spieler flitzen prächtig über den Court, schmettern harte Volleys und lupfen gefühlvolle Lobs - fast alles gelingt schon nach wenigen

gut



Ein neues Spiel von David Crane bedeutet früher immer eine Attacke auf meine Gesundheit: die Pittal-Skorpione haben mich zur Weißglut getrieben, vom Joysticktöten bei Decathlon bekam ich Wunden an den Handflächen und Ghostbusters sorgte für wochenlangen Schlafmangel. Diese "Tradition" der völligen Begeisterung wurde schon durch A Boy and his Blob auf dem NES (recht originell, aber langweilig) gebrochen und wird auch durch Amazing Tennis nicht wieder aufleben. Warum? Zum einen ist es

einen Tick zu schwierig. Völlige Konzentration und viel Übung sind die Grundvoraussetzungen für eine halbwegs erfolgreiche Tennisball-Hatz. Zum anderen hat die interessante Perspektive einen unschönen "Nachteil": Das Netz verdeckt den größten Teil der hinteren Spielhälfte und erhöht beim betroffenen Spieler den Frustrationen. Tennisprofi und Realismusetischisten können durchs ihr Glück in Amazing Tennis finden. Im direkten Vergleich zu Pro Tennis Tour bleibt jedoch nur der Titel "Zweiter Sieger".



# TENNIS TOTAL

Das Blue-Byte-Team stellt erneut unter Beweis, daß nur hochwertige Spiele die Programmierungsoptions verlassen. *Pro Tennis Tour* ist mit tödlicher Sicherheit das beste Super-Nintendo-Tennis und liefert sich mit *Final Match Tennis* auf der PC-Engine ein heißes Match um den Titel "Bestes Bidschirmtennis aller Zeiten". Endlich wird der spielbestimmende Tenniscrack für seine aggressive Spiel belohnt: Nur mit gutem Stellungsspiel gelingt es, superharte Bälle über das Netz zu dreschen. Wer die Filzkugel gerade noch erreicht, kann sie nur langsam



übers Netz schaufeln. Dem Zufall wird der Eintritt zum Center Court verweigert. Mich persönlich stört es nicht, daß der Schlagvorgang "unrealistisch" lange dauert. Allerdings haben Tennisspieler diesen Punkt angekreidet. Ich finde es toll, daß zugunsten eines gnadenlos spannenden und intelligenten Spielablaufs auf 100prozentige Realitätsnähe verzichtet wurde. Für mich geht Jimmy Connors ganz klar als Sieger gegen David Crane vom Platz. *Pro Tennis Tour* ist ein brillant durchdachtes und (fast) perfekt inszeniertes Tennismodul.

Nach einer Durststrecke hat Konsolen-Oldie David Crane wieder ein gutes Spiel abgeliefert. *Amazing Tennis* setzt allerdings so stark auf Realitätsnähe, daß die Spielkultur ab und zu auf der Strecke bleibt. So famos der vordere Spieler animiert ist (als Vorbild diente augenscheinlich Andre Agassi), so stark ist der "Hinterbänkler" benachteiligt. Auch die Präsentation läßt für ein Super-Nintendo-Spiel zu wünschen übrig. Außerdem: Wo



bleiben Statistiken, ein vernünftiger Turnier-Modus oder witzige Zusatz-Features? Minimalist David Crane bedient mit seinem Spiel Tennispuristen und Realitätsfans. Zwar gefällt mir *Amazing Tennis* besser als *Super Tennis*, doch gegen Jimmy Connors hat es keine Chance. Allerdings muß ich zugeben, daß ich beide Tennisneuheiten, die stark unterschiedliche Schwerpunkte setzen, gerne spiele.

## Pro Tennis Tour

Genre: Sportspiel  
Hersteller: Blue Byte/U.Soft  
Zirkapreis: 130 Mark  
Testmuster: Blue Byte

**SUPER NES 90%**

Grafik: 60 % Sound: 51 %  
Schwierigkeit: einstellbar  
Besonderheiten: Unterstützt Vier-Spieler-Adapter

## Amazing Tennis

Genre: Sportspiel  
Hersteller: Absolute Ent.  
Zirkapreis: 130 Mark  
Testmuster: Allan

**SUPER NES 71%**

Grafik: 64 % Sound: 51 %  
Schwierigkeit: schwer  
Besonderheiten: Zwei-Spieler Modus

IMPORTE - NEUHEITEN



**FLASHPOINT**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hauptstraße 80  
2061 Oering  
Tel 0 45 35 / 28 01  
FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur noch für Händler.  
Händleranfragen erwünscht.

## GAME BOY

Super Off Road us	64,94
Marioland II us	69,94
Battleship us	64,94
Barbie us	64,94
Tom & Jerry us	64,94
Home Alone II us	64,94
Looney Toons us	64,94
WWF Challenge II us	64,94

## GAME GEAR

Klax US	64,94
RC Grand Prix us	69,94
Prince of Persia us	64,94
Indiana Jones us	74,94
Tazmania us	64,94

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Amazing Tennis us	119,94
NHLPA Hockey '93 us	119,94
Desert Strike us	119,94
Hook us	119,94
Skulljagger us	114,94
Spiderman us	124,94
Chuck Rock us	119,94
S-NES Games sind spielbar auf dem deutschen Super Nintendo mit dem Universal Adapter: Nur DM 49,94	

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

## com CON Computer Handelsgesellschaft mbH

Unser Partner **comCon** hat die Abwicklung im Endanwenderbereich übernommen. Schriftliche und telefonische Bestellungen nur noch an:

**comCon GmbH**

Hamburger Str. 68 - 2360 Bad Segeberg.

**0 45 51 / 93 575**

Game Boy und Super Nintendo sind eingetragte Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Game Gear ist ein eingetragtes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

## Duo Infernale



Extrakanister geben nach Beschuß acht Extrawaffensymbole frei.

## Super Swiv

Computerspieler erinnern sich gern an die beiden "Random-Access"-Actionspiele *Silkworm* und *Swiv*. In beiden ballerten sich je zwei Spieler durch riesige Angriffsformationen; einer im Heli, der andere im Jeep. Storm stellt nun die Super-NES-Variante *Super Swiv* vor, in der sich gegenüber der Computerversion einiges geändert hat.

Eine geheime Untergrundorganisation kauft einen Prototyp nach dem anderen aus den Militärforschungslabors unserer Welt. Ziel der bösartigen Diebe ist natürlich der Aufbau einer gigantischen Streitmacht, mit der die Menschheit in Win-

deiseile unterjocht und ausgequetscht werden darf. Nun liegt es an Euch und Eurem Kumpel, ein Flasko zu verhindern und das feindliche Hauptquartier ins All zu pusten.

In sechs vertikal scrollenden Levels schießen Helikopter und Jeep alles vom Monitor, was da krecht und fleucht. Am Ende jedes Levels wartet wie immer ein gigantischer Obermoltz. Euch stehen zu deren Vernichtung mehrere ausbaufähige Waffen zur Verfügung: Ihr schießt entweder mit der normalen Wumme, einem Flammenwerfer oder mit einer flotten Plasmakannon. Auch ein Laser und eine

*Super Swiv* gehört zweifellos zu den besten Actionspielen für Nintendos 16-Bitter. Inmitten des recht angestaubten Spielprinzips stößt man erfreulicherweise immer wieder auf Gags und ungewöhnliche Angriffsformationen, die das Motivationsfähchen lange hochhalten. Das ausgeklügelte Extrawaffensystem streut eine Prise Taktik ins Spielgeschehen, die riesigen Obermoltze verlangen individuelle Strategien. Die großen Levels bieten zudem allerhand Verstecktes, da sie breiter als der Bildschirm sind und bei

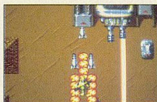


Bedarf horizontal scrollen. Technisch fährt *Super Swiv* ebenfalls starke Geschütze auf: Trotz etlicher Sprites auf dem Bildschirm will sich nicht das flüchtigste Ruckeln einstellen. Grafisch und musikalisch beeindruckend, begeistern vor allem die pompösen Soundeffekte. Gänzlich ungescholten kommt das Actionepos jedoch nicht davon: Der gehobene Schwierigkeitsgrad schreckt vor allem Neueinsteiger ab. Wer jedoch kernige Action mit leichtem Hang zur Hektik mag, wird bestens bedient.

Haben wir schon mal *Parodius* oder *Axeley* gespielt, lieber Knut? Deine Begeisterung in allen Ehren, aber mehr als ein aufmunterndes "Gut gemacht!" bekommt Storm von mir nicht zu hören. *Super Swiv* ist in meinen Augen ein durch und durch solides Ballerspektakel, das sich durch nichts als "State of the Art" auszeichnet. Die Grafik hat zwar einen edlen Touch, ist aber nicht besonders



spektakulär. Auch die Soundkulisse gefällt, läßt akustische Highlights jedoch vermissen. Selbst der lobenswerte Zweispielmodus kommt ohne Kritik weg, denn der Jeepkommandant ist gegenüber dem Hubschrauberpiloten klar im Nachteil. Storm hat ein grundsolides Actionspiel abgeliefert, das sich allerdings mit japanischen High-End-Produktionen nicht annähernd messen kann.



lonic-Waffe (teilt sich, wenn sie auf einen Gegner trifft) hat ihr im Handschuhfach. Zwischen den Waffen wird per Knopfdruck umgeschaltet. Auf dem Weg durch die feindlichen Gebiete stoßt Ihr auf feine Extras (Raketen, Flammenschilder, "Homing-Missiles"). Diese lagern, genau wie die Ausbaustufen der normalen Waffen, in Behältern, die nach Beschuß ihren Inhalt freigeben. Zudem harren ab und an kleine Blasen ihrer Aufnahme, die Euch für zwölf Sekunden unsterblich machen. Ballert Ihr auf diese Bläschen, verwandeln sie sich in Smart-Bomben. kn



Klassisch: Wir steigen in einen Abfangjäger um und heizen mit dem Flammenwerfer kräftig ein.

Genre: Action  
Hersteller: Storm  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Storm

**SUPER NES 71%**

Grafik: 72% Sound: 62%  
Schwierigkeit: schwer  
Besonderheiten: zwei Spieler

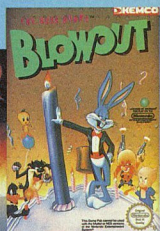


# POWER GAMES



**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

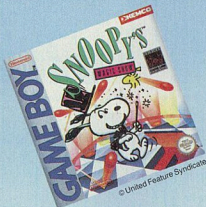
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION



© Warner  
Bros. Inc.



© Walt Disney



© United Feature Syndicate



© Warner Brothers Inc.

**GAME BOY™**  
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



Bugs Bunny Crazy Castle und Bugs Bunny Blow out: Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992.  
Snoopy: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990.  
Mickey Mouse: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.

Erhältlich über all dort,  
wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

# Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1860's	74.50	79.00	
1900's	74.50	90.00	
A. Train	59.00	59.00	
A. Tron	59.00	59.00	
Age of the Pacific	59.00	59.00	
Alone in the Dark	59.00	59.00	
Amberstar	74.00	74.00	91.00
Angels of Empire	94.50	113.00	
Angels of the Battlefield	59.00	59.00	
Battle Back	69.00	59.00	
Battle of Britain	43.00	59.00	
B.C. 101	59.00	59.00	
Battlefield Master Plan	69.00	69.00	69.00
Battle of Britain	59.00	59.00	
Baywatch	74.00	74.00	
Baywatch: The Movie	74.00	74.00	
Beethoven	59.00	59.00	
Beethoven 2	59.00	59.00	
Best of Beethoven	89.00	89.00	
Best of Beethoven 2	89.00	89.00	
Best of Beethoven 3	89.00	89.00	
Best of Beethoven 4	89.00	89.00	
Best of Beethoven 5	89.00	89.00	
Best of Beethoven 6	89.00	89.00	
Best of Beethoven 7	89.00	89.00	
Best of Beethoven 8	89.00	89.00	
Best of Beethoven 9	89.00	89.00	
Best of Beethoven 10	89.00	89.00	
Best of Beethoven 11	89.00	89.00	
Best of Beethoven 12	89.00	89.00	
Best of Beethoven 13	89.00	89.00	
Best of Beethoven 14	89.00	89.00	
Best of Beethoven 15	89.00	89.00	
Best of Beethoven 16	89.00	89.00	
Best of Beethoven 17	89.00	89.00	
Best of Beethoven 18	89.00	89.00	
Best of Beethoven 19	89.00	89.00	
Best of Beethoven 20	89.00	89.00	
Best of Beethoven 21	89.00	89.00	
Best of Beethoven 22	89.00	89.00	
Best of Beethoven 23	89.00	89.00	
Best of Beethoven 24	89.00	89.00	
Best of Beethoven 25	89.00	89.00	
Best of Beethoven 26	89.00	89.00	
Best of Beethoven 27	89.00	89.00	
Best of Beethoven 28	89.00	89.00	
Best of Beethoven 29	89.00	89.00	
Best of Beethoven 30	89.00	89.00	
Best of Beethoven 31	89.00	89.00	
Best of Beethoven 32	89.00	89.00	
Best of Beethoven 33	89.00	89.00	
Best of Beethoven 34	89.00	89.00	
Best of Beethoven 35	89.00	89.00	
Best of Beethoven 36	89.00	89.00	
Best of Beethoven 37	89.00	89.00	
Best of Beethoven 38	89.00	89.00	
Best of Beethoven 39	89.00	89.00	
Best of Beethoven 40	89.00	89.00	
Best of Beethoven 41	89.00	89.00	
Best of Beethoven 42	89.00	89.00	
Best of Beethoven 43	89.00	89.00	
Best of Beethoven 44	89.00	89.00	
Best of Beethoven 45	89.00	89.00	
Best of Beethoven 46	89.00	89.00	
Best of Beethoven 47	89.00	89.00	
Best of Beethoven 48	89.00	89.00	
Best of Beethoven 49	89.00	89.00	
Best of Beethoven 50	89.00	89.00	
Best of Beethoven 51	89.00	89.00	
Best of Beethoven 52	89.00	89.00	
Best of Beethoven 53	89.00	89.00	
Best of Beethoven 54	89.00	89.00	
Best of Beethoven 55	89.00	89.00	
Best of Beethoven 56	89.00	89.00	
Best of Beethoven 57	89.00	89.00	
Best of Beethoven 58	89.00	89.00	
Best of Beethoven 59	89.00	89.00	
Best of Beethoven 60	89.00	89.00	
Best of Beethoven 61	89.00	89.00	
Best of Beethoven 62	89.00	89.00	
Best of Beethoven 63	89.00	89.00	
Best of Beethoven 64	89.00	89.00	
Best of Beethoven 65	89.00	89.00	
Best of Beethoven 66	89.00	89.00	
Best of Beethoven 67	89.00	89.00	
Best of Beethoven 68	89.00	89.00	
Best of Beethoven 69	89.00	89.00	
Best of Beethoven 70	89.00	89.00	
Best of Beethoven 71	89.00	89.00	
Best of Beethoven 72	89.00	89.00	
Best of Beethoven 73	89.00	89.00	
Best of Beethoven 74	89.00	89.00	
Best of Beethoven 75	89.00	89.00	
Best of Beethoven 76	89.00	89.00	
Best of Beethoven 77	89.00	89.00	
Best of Beethoven 78	89.00	89.00	
Best of Beethoven 79	89.00	89.00	
Best of Beethoven 80	89.00	89.00	
Best of Beethoven 81	89.00	89.00	
Best of Beethoven 82	89.00	89.00	
Best of Beethoven 83	89.00	89.00	
Best of Beethoven 84	89.00	89.00	
Best of Beethoven 85	89.00	89.00	
Best of Beethoven 86	89.00	89.00	
Best of Beethoven 87	89.00	89.00	
Best of Beethoven 88	89.00	89.00	
Best of Beethoven 89	89.00	89.00	
Best of Beethoven 90	89.00	89.00	
Best of Beethoven 91	89.00	89.00	
Best of Beethoven 92	89.00	89.00	
Best of Beethoven 93	89.00	89.00	
Best of Beethoven 94	89.00	89.00	
Best of Beethoven 95	89.00	89.00	
Best of Beethoven 96	89.00	89.00	
Best of Beethoven 97	89.00	89.00	
Best of Beethoven 98	89.00	89.00	
Best of Beethoven 99	89.00	89.00	
Best of Beethoven 100	89.00	89.00	
Best of Beethoven 101	89.00	89.00	
Best of Beethoven 102	89.00	89.00	
Best of Beethoven 103	89.00	89.00	
Best of Beethoven 104	89.00	89.00	
Best of Beethoven 105	89.00	89.00	
Best of Beethoven 106	89.00	89.00	
Best of Beethoven 107	89.00	89.00	
Best of Beethoven 108	89.00	89.00	
Best of Beethoven 109	89.00	89.00	
Best of Beethoven 110	89.00	89.00	
Best of Beethoven 111	89.00	89.00	
Best of Beethoven 112	89.00	89.00	
Best of Beethoven 113	89.00	89.00	
Best of Beethoven 114	89.00	89.00	
Best of Beethoven 115	89.00	89.00	
Best of Beethoven 116	89.00	89.00	
Best of Beethoven 117	89.00	89.00	
Best of Beethoven 118	89.00	89.00	
Best of Beethoven 119	89.00	89.00	
Best of Beethoven 120	89.00	89.00	
Best of Beethoven 121	89.00	89.00	
Best of Beethoven 122	89.00	89.00	
Best of Beethoven 123	89.00	89.00	
Best of Beethoven 124	89.00	89.00	
Best of Beethoven 125	89.00	89.00	
Best of Beethoven 126	89.00	89.00	
Best of Beethoven 127	89.00	89.00	
Best of Beethoven 128	89.00	89.00	
Best of Beethoven 129	89.00	89.00	
Best of Beethoven 130	89.00	89.00	
Best of Beethoven 131	89.00	89.00	
Best of Beethoven 132	89.00	89.00	
Best of Beethoven 133	89.00	89.00	
Best of Beethoven 134	89.00	89.00	
Best of Beethoven 135	89.00	89.00	
Best of Beethoven 136	89.00	89.00	
Best of Beethoven 137	89.00	89.00	
Best of Beethoven 138	89.00	89.00	
Best of Beethoven 139	89.00	89.00	
Best of Beethoven 140	89.00	89.00	
Best of Beethoven 141	89.00	89.00	
Best of Beethoven 142	89.00	89.00	
Best of Beethoven 143	89.00	89.00	
Best of Beethoven 144	89.00	89.00	
Best of Beethoven 145	89.00	89.00	
Best of Beethoven 146	89.00	89.00	
Best of Beethoven 147	89.00	89.00	
Best of Beethoven 148	89.00	89.00	
Best of Beethoven 149	89.00	89.00	
Best of Beethoven 150	89.00	89.00	
Best of Beethoven 151	89.00	89.00	
Best of Beethoven 152	89.00	89.00	
Best of Beethoven 153	89.00	89.00	
Best of Beethoven 154	89.00	89.00	
Best of Beethoven 155	89.00	89.00	
Best of Beethoven 156	89.00	89.00	
Best of Beethoven 157	89.00	89.00	
Best of Beethoven 158	89.00	89.00	
Best of Beethoven 159	89.00	89.00	
Best of Beethoven 160	89.00	89.00	
Best of Beethoven 161	89.00	89.00	
Best of Beethoven 162	89.00	89.00	
Best of Beethoven 163	89.00	89.00	
Best of Beethoven 164	89.00	89.00	
Best of Beethoven 165	89.00	89.00	
Best of Beethoven 166	89.00	89.00	
Best of Beethoven 167	89.00	89.00	
Best of Beethoven 168	89.00	89.00	
Best of Beethoven 169	89.00	89.00	
Best of Beethoven 170	89.00	89.00	
Best of Beethoven 171	89.00	89.00	
Best of Beethoven 172	89.00	89.00	
Best of Beethoven 173	89.00	89.00	
Best of Beethoven 174	89.00	89.00	
Best of Beethoven 175	89.00	89.00	
Best of Beethoven 176	89.00	89.00	
Best of Beethoven 177	89.00	89.00	
Best of Beethoven 178	89.00	89.00	
Best of Beethoven 179	89.00	89.00	
Best of Beethoven 180	89.00	89.00	
Best of Beethoven 181	89.00	89.00	
Best of Beethoven 182	89.00	89.00	
Best of Beethoven 183	89.00	89.00	
Best of Beethoven 184	89.00	89.00	
Best of Beethoven 185	89.00	89.00	
Best of Beethoven 186	89.00	89.00	
Best of Beethoven 187	89.00	89.00	
Best of Beethoven 188	89.00	89.00	
Best of Beethoven 189	89.00	89.00	
Best of Beethoven 190	89.00	89.00	
Best of Beethoven 191	89.00	89.00	
Best of Beethoven 192	89.00	89.00	
Best of Beethoven 193	89.00	89.00	
Best of Beethoven 194	89.00	89.00	
Best of Beethoven 195	89.00	89.00	
Best of Beethoven 196	89.00	89.00	
Best of Beethoven 197	89.00	89.00	
Best of Beethoven 198	89.00	89.00	
Best of Beethoven 199	89.00	89.00	
Best of Beethoven 200	89.00	89.00	
Best of Beethoven 201	89.00	89.00	
Best of Beethoven 202	89.00	89.00	
Best of Beethoven 203	89.00	89.00	
Best of Beethoven 204	89.00	89.00	
Best of Beethoven 205	89.00	89.00	
Best of Beethoven 206	89.00	89.00	
Best of Beethoven 207	89.00	89.00	
Best of Beethoven 208	89.00	89.00	
Best of Beethoven 209	89.00	89.00	
Best of Beethoven 210	89.00	89.00	
Best of Beethoven 211	89.00	89.00	
Best of Beethoven 212	89.00	89.00	
Best of Beethoven 213	89.00	89.00	
Best of Beethoven 214	89.00	89.00	
Best of Beethoven 215	89.00	89.00	
Best of Beethoven 216	89.00	89.00	
Best of Beethoven 217	89.00	89.00	
Best of Beethoven 218	89.00	89.00	
Best of Beethoven 219	89.00	89.00	
Best of Beethoven 220	89.00	89.00	
Best of Beethoven 221	89.00	89.00	
Best of Beethoven 222	89.00	89.00	
Best of Beethoven 223	89.00	89.00	
Best of Beethoven 224	89.00	89.00	
Best of Beethoven 225	89.00	89.00	
Best of Beethoven 226	89.00	89.00	
Best of Beethoven 227	89.00	89.00	
Best of Beethoven 228	89.00	89.00	
Best of Beethoven 229	89.00	89.00	
Best of Beethoven 230	89.00	89.00	
Best of Beethoven 231	89.00	89.00	
Best of Beethoven 232	89.00	89.00	
Best of Beethoven 233	89.00	89.00	
Best of Beethoven 234	89.00	89.00	
Best of Beethoven 235	89.00	89.00	
Best of Beethoven 236	89.00	89.00	
Best of Beethoven 237	89.00	89.00	
Best of Beethoven 238	89.00	89.00	
Best of Beethoven 239	89.00	89.00	
Best of Beethoven 240	89.00	89.00	
Best of Beethoven 241	89.00	89.00	
Best of Beethoven 242	89.00	89.00	
Best of Beethoven 243	89.00	89.00	
Best of Beethoven 244	89.00	89.00	
Best of Beethoven 245	89.00	89.00	
Best of Beethoven 246	89.00	89.00	
Best of Beethoven 247	89.00	89.00	
Best of Beethoven 248	89.00	89.00	
Best of Beethoven 249	89.00	89.00	
Best of Beethoven 250	89.00	89.00	
Best of Beethoven 251	89.00	89.00	
Best of Beethoven 252	89.00	89.00	
Best of Beethoven 253	89.00	89.00	
Best of Beethoven 254	89.00	89.00	
Best of Beethoven 255	89.00	89.00	
Best of Beethoven 256	89.00	89.00	
Best of Beethoven 257	89.00	89.00	
Best of Beethoven 258	89.00	89.00	
Best of Beethoven 259	89.00	89.00	
Best of Beethoven 260	89.00	89.00	
Best of Beethoven 261	89.00	89.00	
Best of Beethoven 262	89.00	89.00	
Best of Beethoven 263	89.00	89.00	
Best of Beethoven 264	89.00	89.00	
Best of Beethoven 265	89.00	89.00	
Best of Beethoven 266	89.00	89.00	
Best of Beethoven 267	89.00	89.00	
Best of Beethoven 268	89.00	89.00	
Best of Beethoven 269	89.00	89.00	
Best of Beethoven 270	89.00	89.00	
Best of Beethoven 271	89.00	89.00	
Best of Beethoven 272	89.00	89.00	
Best of Beethoven 273	89.00	89.00	
Best of Beethoven 274	89.00	89.00	
Best of Beethoven 275	89.00	89.00	
Best of Beethoven 276	89.00	89.00	
Best of Beethoven 277	89.00	89.00	
Best of Beethoven 278	89.00	89.00	
Best of Beethoven 279	89.00	89.00	
Best of Beethoven 280	89.00	89.00	
Best of Beethoven 281	89.00	89.00	
Best of Beethoven 282	89.00	89.00	
Best of Beethoven 283	89.00	89.00	
Best of Beethoven 284	89.00	89.00	
Best of Beethoven 285	89.00	89.00	
Best of Beethoven 286	89.00	89.00	
Best of Beethoven 287	89.00	89.00	
Best of Beethoven 288	89.00		

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann rufen Sie bei uns an, wir  
haben viele weitere Spiele im Angebot.

HÄHNCHEN 3,50 €			
Dickleuten 3,50 €	200g	10er Pack	9,90 €
Schnecken, 512 KB mit LHD	200g	10er Pack	69,00 €
X-Gate 3000 2,5			79,90 €
Est. Lowland Agama 500, 3,50 € abschleichen			139,00 €
2000 Blaster Vornen 2,5 d. 8			199,00 €
Sound Blaster P100 4,5 d. 8			399,00 €
Sound Galaxy 2X			299,00 €
Sound Galaxy 1N			299,00 €
Sound Galaxy 1N Pro			399,00 €
Joytek - joystick 8 plus (Amiga 2,5)			14,90 €
Competition P100 STAR (Amiga 2,5)			39,90 €
Competition Mini Special (Amiga 2,5)			34,90 €
Competition Mini STAR (Amiga 2,5)			39,90 €
Advanced Grafik-schwarz (Amiga 2,5)			79,00 €
Quattro 123 (Grafik)			24,90 €
Adapt. PC STAMP-PC mit Gate-Card			29,90 €
Adapt. PC Grafic-schwarz (Grafik)			89,00 €

Druck- und Preisänderungen vorbehalten.  
 dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch  
 Versand erfolgt per Nk (+ 10 DM) oder Vorkasse  
 (EG-Scheck + 5 DM)

Bestellformular (Vorkasse + 20 DM)  
ORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN  
(Bitte DM 1,- für Porto beifügen)

**Händler-Anfragen erwünscht!**

## Groß Electronic

**Versandzentrale + Ladengeschäft**

**Gartenweg 4**

**D-8391 Röhrnbach**

**Telefon 0 85 82 / 15 99**

**Telefon 0 85 82 / 86 39**

**Telefax 0 85 82 / 86 25**

## Kinderkram



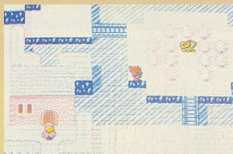
**Bösartig:** Kommt's zum Kampf wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

# Final Fantasy

## Mystic Quest

**U**nter den redaktionsinternen Fans der Rollenspielserei *Final Fantasy* breitete sich, gelinde gesagt, Unruhe aus. Kursierte doch schon seit Wochen das Gerücht, daß ein neuer Teil der berühmten Saga in den USA erscheinen

sollte. Einige Kollegen murmelten: "Das kann nur der fünfte Teil sein." (Leider falsch!) Andere wiederum vermuteten, daß Hersteller Square das 12-MBit-Mammutmodul *Romancing Saga*, ein *Final Fantasy*-Extraszenario vorzeitig den



**Ob im tiefen Dungeon oder einer Stadt: Die Umgebung wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt**



Übersetzern aus den Händen reißen konnte (Ebenfalls nicht korrekt!). Anstelle der beiden obengenannten Cartridges, die zur Zeit für die US-Konsole umgesetzt werden, können die Spieler das Spezialszenario *Final Fantasy: Mystic Quest* in den Modulschacht des Super Nintendos schieben.

*Mystic Quest*, als Einstieg für jüngere Fans gedacht, orientiert sich eher an den Game-Boy-Spielen (hier vor allem an dem etwas actionlastigeren *Final Fantasy Adventure*) denn an den "großen" Rollenspielbrüdern auf NES oder Super Nintendo.

Ihre schlüpft in die Rolle eines wackeren Ritters, der vier mystische Kristalle wiederbeschaffen muß, die eine eklige Monsterschar verschleppt hat. Ihr seid jedoch nur zeitweise allein unterwegs. Im Spielverlauf schließen sich Euch unterschiedliche Charaktere an, die dem Helden bei der Aufgabe helfen wollen. Allerdings kommt jeweils nur eine Figur mit, so daß Ihr mit maximal zwei Charakteren auf die Pirsch geht. Wer möchte, kann den Heldenhelden übrigens komplett vom Computer übernehmen lassen. Im kindergerechten "Auto"-Modus handelt die Begleitfigur bei Auseinandersetzungen mit Monstern selbstständig, kramt in den Taschen oder läßt einen Zauberspruch vom Stapel.

Wie in der *Final Fantasy*-Serie üblich, seht Ihr Eure Um-







Übersichtlich: Der Inventory-Bildschirm gibt Auskunft



Kaum waren die frühen Schrecksekunden überwunden ("Ach, doch nicht Teil 5?" und "Was, nur ein 4-MBit-Modul!"), die ersten Mieslinge vertrümt und der erste Kristall der Monsterschar entrisen, stellte sich auch beim *Mystic Quest* der berühmte *Final Fantasy*-Sucht-effekt ein. Mit "Nur noch dieses eine Dungeon," wurden Martins verzweifelte Bemühungen, die Kollegen wieder zur Arbeit zu bewegen, hoffnungslos abgeschmettert. Obwohl *Mystic Quest* eigentlich für Kinder konzipiert ist und der geringe Speicherplatzbedarf durch Magergrafik erkauft wird, braucht sich das



Spezialzenario keinesfalls hinter dem Kollegen *Final Fantasy 2* zu verstecken. Eine gehaltvolle Story, knifflige Puzzleeinlagen à la *Sokoban* und das ziemlich umfangreiche Abenteuer (trotz halber Chip-Größe braucht man zur Lösung etwa so lange wie für *Final Fantasy 2*), trösten über die Spargrafik locker hinweg. In Sachen Soundtrack hingegen zieht *Mystic Quest* aus dem Stand in die Charts: Von seichten Schmuseklängen, über orchestrale Streichersonaten bis zum knackigen Hard-Rock-Feger drängeln sich ein Dutzend hitverdächtige Musikstücke in dem Modul.

Im Labyrinth deutlich zu sehen: Alle Monstergruppen sind schon da



Preiswert: In Städten verschö-beln Einwohner wichtige Items

gebung, ob Städte, Dungeons oder freie Wildbahn ist dabei egal, aus einer "schrägen" Vogelperspektive.

Ein großer Unterschied zu den regulären *Final Fantasy*-Spielen: Statt auf eine Seitenansicht, wird in *Mystic Quest* bei Kämpfen mit Monstern auf eine 3-D-Perspektive umgeblickt. Bewegungen mit fiesem Getier finden zudem nie zufällig statt. In den zahlreichen Labyrinthen seht ihr bei Euren Streifzügen Monstergruppen herumstehen – Kristalle werden zusätzlich von besonders dicken Gegnern bewacht. Erst wenn Eure Crew sich den Mieslingen nähert, kommt's zum richtigen Kampf.

Die Prügelkämpfe werden über ein simples Menüsystem abgewickelt. Ihr entscheidet,

ob Ihr lieber wegnarren wollt (danach ist die Monstergruppe jedoch immer noch am alten Platz), ob Ihr einen von 15 Zaubersprüchen auslöst, oder mit welcher von 16 Waffen Ihr zuhaut.

Eine weitere Besonderheit des *Mystic Quest*-Moduls: Um in einigen Dungeons voran zu kommen, müssen im Tüftelspielstil Pfeiler verschoben, Geheimtüren aktiviert, per Axt Wälder abgeholzt, oder brüchige Gänge gesprengt werden.

Rollenspielersteiger werden an *Mystic Quest* ihre helle Freude haben: Kinderechte Bedienung, lockere Rätsel und problemlose Monsterhorden bieten vor allem jüngeren Videospielern flockige Rollenspielkost. Der erfahrene Ork-Metzger wird jedoch etwas enttäuscht. Man läuft schnurstracks von einem Obermütz zum anderen, verprügelt hier ein paar Zauberer, dort ein paar Zwerge und steht nach einigen Tagen vor dem obersten aller Endgegner. Knack-



kige Rätsel sucht man vergeblich, gefährliche Gegner ebenfalls. Mageres Ausrüstungsgegenstände und wenige Waffen sorgen beim *Final Fantasy-2* Experten ebenfalls für Enttäuschung. Die Grafik bewegt sich auf dem soliden Nüchtern-Niveau des Vorgängers, die Musiken hören allerdings zum Besten, was mir je zu Ohren gekommen ist. Es bleibt ein wunderschönes, wenn auch sehr leichtes Simpelrollenspiel, das sich alle Einsteiger zulegen sollten.

## Versand

Titel	Amiga	PC
1999	DA 79,90	99,90
Amazon	DA 79,90	89,90
A.T.A.C.	DA 92,90	92,90
BAT 1 *	DA 79,90	89,90
Bill's Tomato Game *	DA 69,90	69,90
Bundesliga Manager Prof.	DV 79,90	79,90
Carnegie	DA 89,90	89,90
Car & Driver *	DA 94,90	94,90
Civilization	DA 79,90	94,90
Cur World	DA 69,90	69,90
Cybers *	DA 69,90	69,90
Crusaders of dark serpent	89,90	79,90
Curse of Excalibur *	DA 79,90	79,90
Das schwarze Auge	DV 79,90	89,90
Dream Team Spielesammlung I	DA 55,90	59,90
Dungeonmaster	DA 79,90	79,90
Dungeonmaster & Chess str.	DA 59,90	59,90
F15 II	DA 94,90	94,90
Falcon 2	DA 59,90	59,90
Falcon 2 Mission Disk	DA 55,90	59,90
Fire & Ice	DA 79,90	79,90
Formula One Grand Prix *	DA 89,90	94,90
Garship 2000 *	DA 59,90	59,90
Garship 2000 Scenario Disk	DV 89,90	89,90
Heaven	DA 89,90	89,90
History Line 1914-1918	DA 59,90	94,90
Humans *	DA 59,90	94,90
Indiana Jones - Fate of Atlantis	DV 59,90	59,90
Jaguar XJ 220	DA 55,90	59,90
KID	DA 69,90	79,90
Legend of Kyrandia	DV 79,90	79,90
Legend of Valor *	DV 89,90	89,90
Legions 2 *	DA 79,90	89,90
Linka Pro	DA 94,90	94,90
Lost Treasures of Incom	DA 99,90	109,90
Lulus Frost Challenge	DA 55,90	59,90
Megaparts	DA 79,90	79,90
Nigel Mansell Racing *	DA 59,90	59,90
Pinball Fantasies	DA 55,90	59,90
Populous II Plus	DA 79,90	79,90
Populous II Challenge Data	DA 39,90	39,90
Push Over	DA 59,90	69,90
Risky Woods	DA 59,90	79,90
Road Flash *	DA 79,90	79,90
Rome *	DA 79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA 55,90	59,90
Shenmue Holmes *	DV 94,90	94,90
Silly Putty	DA 55,90	59,90
Spellcasting 301	DA 79,90	79,90
Sports Collection	DA 69,90	79,90
Street Fighter 2 *	DA 59,90	69,90
Summer Challenge	DA 79,90	79,90
Taskforce *	DA 94,90	94,90
Terminator 2029	DA 55,90	59,90
Trodders	DA 79,90	79,90
Ultima Underworld	DA 89,90	89,90
Wayne Gretzky Hockey 3	DA 79,90	79,90
Wizards	DA 79,90	79,90
Wien *	DA 79,90	79,90
Wing Commander *	DV 89,90	89,90
Wing Commander 2	DA 59,90	69,90
Wiz Kid	DA 55,90	59,90
Zool	DA 55,90	59,90

### Preishighlights

4D Sports Bowling	DA 39,90	49,90
4D Sports Drivin	DA 39,90	49,90
Bards Tale 3	DA 29,90	29,90
Battlewheels 1942 * nur 3,5"	39,90	39,90
Centurion - Def. of Rome	DA 29,90	29,90
Chuck Yeagers 2.0	DA 29,90	29,90
Das Boot	DA 29,90	29,90
Imperium	DA 29,90	29,90
Indiana Jones Lust C. * nur 3,5"	39,90	39,90
Lulus Frost Challenge	DA 29,90	29,90
Midwinter * nur 3,5"	39,90	39,90
Supercars 2	DA 29,90	29,90
Super Monaco GP	DA 29,90	29,90
Switchblade 2	DA 29,90	29,90
Testdrive 2	DA 29,90	29,90
Ultima 6	DA 49,90	49,90
Wing Commander	DA 49,90	49,90
Zak McKracken * nur 3,5"	39,90	39,90

### CD-Rom

CD-Rom Gals Bag	39,90
Designer Hit Squad	89,90
Game Power	89,90
GF Dabore	39,90
Perfect Island	79,90
Playback Magic	39,90
Shareware Bonanza	159,00
So much Shareware	129,00

### Software Versand

**Horst Jandt • Tannenweg 8  
W-2150 Buxtehude  
Tel.: 041 61/88685**

Katalogeinführung gegen frankierten Rückumschlag.  
DA-Deutsche Anleitung DV-Deutsche Version  
\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen  
Inhaltlich vorbehalten. Bitte System/Druckerformat und  
Grafikmode angeben.  
Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM

## Feuer frei



Eine grundsolide Gelegenheitsballerei für Frustrierte

## Battle Clash

Während Nintendo hierzu-lande noch zögert, die Infrarotkanone Superscope für das Super Nintendo zu verkaufen, ballern sich amerikanische Spieler derweil mit Battle Clash die Trigger-Finger wund. In Battle Clash, dem ersten separat zu kaufenden Superscope-Modul, tretet Ihr gegen ein gutes Dutzend verschiedener, auf einer Weltkarte (à la Street Fighter 2) verteilten Gegner an.

Natürlich wird bei Battle Clash nicht geprügelt und die Kontrahenten sind keine fernöstlichen Kampfsportexperten. Als Opponenten dienen waffenstarrende Roboter, die Euch mit Laserfeuer oder Raketen das Lebenslicht ausblasen. Mit dem Superscope setzt Ihr Euch zur Wehr. Neben "Power-Beam" (dazu muß der Feuerknopf längere Zeit gedrückt werden) und Maschinengewehr, könnt Ihr Bomben werfen, deren Anzahl jedoch beschränkt ist. Am oberen

Bildrand zeigt ein farbiger Balken die verbleibende Lebensenergie für Euch und den Gegner an. Geht dem Computeroberer der Saft aus, steigt Ihr im nächsten Land gegen einen weiteren, noch härteren Roboter in den Ring. Erwischt es Euch, darf per "Continue" weitergeballert werden. Wer von der "Normal"-Knallerei genug hat, kann im "Time"-Modus unter Zeitdruck feuern. mh

Genre: Action

Hersteller: Nintendo

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Import

SNES

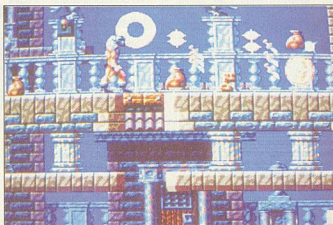
68%

Grafik: 53% Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Nur mit Superscope spielbar

## Götterspeise



Ein Gott zu sein, das wäre fein: Unser Held schlägt sich durch.

## Gods

Mit Gods präsentieren die britischen Kulturprogrammierer "The Bitmap Brothers" ihr erstes Spiel für Segas Mega Drive. Lustigerweise wurde es nicht von den Bitmaps selbst, sondern vom Graffiti-Team um Andrew Braybrook für den 16-Bitter adaptiert.

Ihr schlüpft in die Rolle eines antiken Helden, der allzu gerne zur flotten Bande der unsterblichen Olymp-Wohngemeinschaft gehören möchte. Nichts leichter als das, sagten die Götter und steckten ihn in eine Stadt, die er erforschen und überleben muß. Erst dann winkt ein Stuhl auf dem Olymp. Ihr wetzt und hüpfst plattformgerecht durch vier große und grafisch unterschiedliche Welten, die zudem in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Auf dem Weg zum Obermotel jeder Welt entschüsselt Ihr knackige Rätsel, eliminiert ein Monster nach dem anderen und sammelt fleißig Geld in Form von

Diamanten. Zur Verteidigung gegen die teilweise intelligenten Angreifer stehen Euch allerlei Waffen, wie Äxte, Messer, Feuerbälle oder Speere zur Verfügung, die in Shops gekauft werden. In gut versteckten Bonusräumen gibt's die teuren Extrawaffen natürlich umsonst. Habt ihr am Ende einer Welt den Obermotel in den Himmel gepusht, winkt ein Paßwort. kn

Genre: Action

Hersteller: Renegade/Minds.

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Renegade

MEGA DRIVE

72%

Grafik: 69% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Paßwort, zur Zeit nicht erhältlich

Auf Dauer ist die Primativballerei Battle Clash sicherlich kein Garant für langanhaltende Motivation. Dazu fehlt einfach die Abwechslung – trotz vieler verschiedener Roboterfeinde. Sind alle Angriffsmuster des Computers erstmal studiert, haben die Blechkumpen gegen den versierten Superscope-Spezialisten keine Chance mehr. Für eine schnelle Knallerei in der Mit-



fesselnd. Auf alle Fälle ist Battle Clash eine zünftige Infrarotknallerei als das Debütmodul.

Gegenüber den Computer-"Göttern" hat sich auf dem Mega Drive (zum Glück) nicht viel geändert. Das ausgekugelte und mit flotten Rätseln gespickte Leveldesign wurde beibehalten und motiviert grandios. Grafisch ist's das selbe: Die Pixelpracht von Marc Coleman ist im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres eine wahre Augenweide. Neu hinzugekom-



men sind etliche Musikstücke, die das Computeroriginal zwar nicht erreichen, aber trotzdem hörenswert sind. Die Mega-Drive-Version spielt sich allerdings deutlich flöter – mehr Action heißt auch erhöhter Schwierigkeitsgrad. Leider könnt Ihr Gods zur Zeit noch nicht kaufen, da Sega sein O.K. zur Europaveröffentlichung leider noch verweigert.



# PROBOTECTOR™

## Gutschein

POP 143  
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-Spiele gibt. Oder einschieken an:  
KONAMI (Europe) GmbH,  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 60.  
Frankfurter Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhält Austausch auf den Rückumschlag, solange der Vorrat reicht.  
Du 5 Aufkleber zugewiesen, solange der Vorrat reicht.  
Aufgelegt nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

## Absolut verschärfte Action – Alpträum aller Aliens

### Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.  
ASM 5/92 wertel: Ein „Geniestreich“! ... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen.“  
ASM 5/92: SEHR GUT  
ASM MEGA HIT

POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen: Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand.“  
90% Spielspaß  
POWER PLAY  
BESONDERS EMPFEHLENSWERT  
8-Megabit-Alien-Action-Spiel  
9 Level  
Für 1 – 2 Spieler  
System: Super Nintendo Entertainment System

### Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:  
89% Spielspaß  
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
System: NES, 3 Level, 1 – 2 Spieler.  
„Super ... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare“ kann sich mit dem perfekt durchgeputzten Probotector 2 messen.“

### Probotector

VIDEO GAMES 1/91:  
88% Spielspaß  
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
System: NES  
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird.“

Weitere KONAMI-Aktionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

### Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.  
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.  
System: GAME BOY  
„Wer auf fettige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed.“

### PALCOM™ SOFTWARE

ORIGINAL  
GAME LINK  
DUAL-DISK-SYSTEM

ORIGINAL  
GAME BOY  
VIDEO SPIEL

Original  
Nintendo  
Super

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,  
Telefon 0-69-95 08 12-0, Telex 0-69-95 08 12-77

Nintendo® „NES“ Game Boy™, the Nintendo Product Logo and other marks designed by © 1992 are trademarks of Nintendo. PALCOM™ and PALCOM GAME BOY™ are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

F&P 92/34 P1

Superstarker Videospielspaß

KONAMI



## Disney de Luxe



Donald leidet, Mickey schwitzt: modernere Arbeitsteilung

# World of Illusion

**W**enn Mickey nicht gerade für Kommissar Hunter Verbrecher einfängt und Donald nicht vor Onkel Dagobert flieht, um die Mietzahlung zu verzögern, kümmern sich beide um ihr gemeinsames Hobby: die Zauberei. Um die anspruchsvollen Herzensdamen Daisy und Minnie zu beeindrucken, organisieren die Beiden eine sensationelle Zaubershow in einem alten Entenhausener Theater. Bei den Vorbereitungen zu diesem Auf-

tritt wird eine von Donald entdeckte Statue zum Verhängnis: die beiden Entenhausener werden in eine bizarre Welt jenseits der Realität katapultiert: die *World of Illusion*.

Nach den Mickey-Spielen *Castle of Illusion* und *Fantasia* sollte Donalds Soloauftritt in *Quackshot* durchstehen nun beide gemeinsam die Torturen einer verrückten Videospielwelt. Die Amateurmagier lassen sich von zwei Spielern gleichzeitig steuern; wahlweise

Sönkes Kommentar kann ich voll zustimmen - nur wegen bei mir seine Kritikpunkte deutlich schwerer. Ich will mich nicht damit zufrieden geben, daß ein Spiel nur einen Tag kolossalen Spielespaß bringt. Top-Module zeichnen sich für mich dadurch aus, daß ich sie auch nach



Modus sorgen für hartnäckige Lachanfälle. Allerdings haben die Entwickler die Kabinettstückchen so penetrant eingesetzt, daß sie nach der 27. Anwendung nicht mehr erfreuen, sondern nerven. Mir persönlich gefällt beispielsweise *Mickey Mouse 2* auf dem Master System spielerisch besser als das *Mega-Drive-Pendant*. Keine Frage, daß *World of Illusion* ein brillant inszeniertes Jump'n'Run ist, doch etwas mehr Dynamik und Abwechslung hätten dem Modul nicht geschadet.

könnt Ihr Mickey oder Donald natürlich auch allein den Gefahren der Illusionswelt aussetzen. Auf der Suche nach einem Zauberspruch, der die Zwei wieder ins vertraute Entenhausen zurückversetzt, durchstreift Ihr hüpfend und laufend zahlreiche scrollende Level: zuerst verschlägt es Euch in einen Wald. Hohle Baumstämme, fliegende Blätter und wackelige Wippen markieren den Weg durch das Dickicht. Daß Mickey und Donald gräblich schmecken, entpuppt sich hier zu Eurem Vorteil: fleischfressende Pflanzen schnappen zwar zu, spucken Euch aber sofort im hohen Bogen wieder aus - eine nette Art der Forbewegung.

Habt Ihr einen Abschnitt geschafft, erscheint eine mysteriöse Kiste, in denen Mickey und Donald einen neuen Zauberspruch vorfinden. Prompt gelernt, zaubert der erste einen fliegenden Teppich herbei - ein luftiger Level steht



Die Dräusine verlangt erstklassiges Teamwork

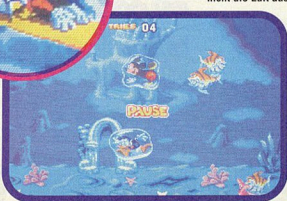
Euch bevor. In einer Luftblase (wieder herbeigezaubert) durchschwimmt Ihr danach eine von fiesen Fischen und Seesternen bevölkerte Wasserpelagiale und eine versunkene Galeere. Später erwartet Euch unter anderem ein finsternes Bergwerk, ein verwunschenes Zauberschloß und eine zukunftsreiche Süßigkeitenwelt. Je nach dem, ob Ihr als Mickey, Donald oder zu zweit spielt, durchstreift Ihr teilweise unterschiedliche Levels.

Mickey und Donald müssen sich nicht nur auf Zaubersprüche und geschmacksverirrte



Sogar ein Ritt auf einem fliegenden Teppich wartet auf Euch

Hoffentlich geht den beiden nicht die Luft aus



## Mega-Disney-Historie

Kenner wissen: *World of Illusion* ist der hochoffizielle Nachfolger zum ersten Mickey-Mouse-Hammer *Castle of Illusion*. Für so manchen trauen Entenhausener bei diesem Spiel einen guten Grund, sich das Mega Drive zuzulegen. Zuckerstille Grafik und stimmungsvolle Musikstücke zeigten die wahren Fähigkeiten von Segas 16-Bit System. Der zweite Streich folgte bald: *Fantasia*, der Disney-Filmklassiker schlechthin, wurde von einem französischen Programmiererteam umgesetzt. Grafisch konnte mit *Castle of Illusion* mithalten werden, spielerisch war's frustrierend und enttäuschend. Entschädigt wurden alle Mega-Drive-Besitzer mit Donalds Auftritt als Indy-Verschnitt im grafisch sensationellen *Quackshot*. Nun dürfen



*Castle of Illusion*: Das lang erwartete Mega-Drive-Debut der Maus



*Quackshot*: Donald als mutiger Abenteurer



# POWER PLAY LESER SERVICE



70 92

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchantia u. a. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy: Die Amiga-Meister: Pycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



6 92

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger 'Aces of the Pacific' im Test.



2 92

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzardry 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



7 92

"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace-Filmhit "The Lawnmower Man". Randalie im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



11 92

Roser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone, im Visier: High-End-Amiga. Erste Infos zum Star Wars-Simulator. Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe



3 92

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krowall im All: Buck Rogers 2



8 92

Spieler-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Torricion-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



10 91

Software des Grauens: Ein Führer durch die Grusel-Spiele. Sim Ant, der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



4 92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



9 92

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher: High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellgende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand



11 91

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizzardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



RITZCHE-RITZCHE, SA! - ... ABER KEINER HAT GESCHEN, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

Gesamtbetrag \_\_\_\_\_  
(zuzügl. 2 DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Hausnr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.



Film oder nicht Film? Mickey Mouse und Donald Duck erfreuen den Disney-Fan mit zahlreichen herrlichen Animationen, die manche Trickfilme in den Schatten stellen.



Sieben Jahre lang habe ich kein Micky-Maus-Heft ausgelassen (lang ist's her) und noch heute schalte ich fast jeden Samstag um 16 Uhr meinen Fernseher ein: der Disney-Club wartet. Nächstes Wochenende wird er lange warten: ich spiele lieber eine Runde *World of Illusion*. Wahlich verblasen einige Disney-Trickfilme gegen dieses Feuerwerk an feinen Grafiken, Gags und Überraschungen. Ein superdickes Extralob geht an die Präsentation von Mickey und Donald. Die Animationen sind so flüssig und niedrig, daß man meint, Walt Disney persönlich wäre seiner Gruft entstiegen und hätte die Arbeit der Grafiker überwacht. An die Disney-Fans, die das hektische Gequake der cholerischen Ente und die süße Stimme von Mickey lieben, wurde ebenfalls gedacht: gezaubert und geflucht



wird in gut gesammelten Originalstimmen. Doch leider hat auch dieses Modul seine Schattenseiten. Daß Mickey und Donald sich relativ langsam durch die *World of Illusion* kämpfen, kann übersehen werden. Ein schwerwiegendes Manko sollte allerdings nicht ungenannt

bleiben: selbst unerfahrene Videospieleler werden schnell den Abspann sehen: Obwohl das Spiel durchaus umfangreich ist, verdet ihr dank Endlos-Continues und Paßwörtern nicht lange in der *World of Illusion* verweilen. Trotzdem rate ich jedem Besitzer von Segas 16-Bit-Konsole, sich das Spiel anzuschauen. Es macht mittelfristig irre Spaß. Und an alle jüngeren Donaldisten und Mickey-Verehrer mit einem Mega Drive im Schrank geht der Befehl: Veggretreten und *World of Illusion* noch schnell auf den Wunschzettel setzen.



Ohne FCKW: Die Sprayflasche hilft über den Abgrund

Passenderweise gibt's einen kompletten Weihnachts-Level



Ein heftiges Gewitter macht Mickey zu schafen

Pflanzen verlassen: sie dürfen sich auch gegenseitig voran helfen. So nimmt einer zum Beispiel den anderen auf die Schulter - höhere Sprünge sind möglich. Zudem können sie sich gegenseitig (mittels Seil) hochhüsen. Wenn der dicke Donald - Dorette Duck kocht eben zu gut - durch enge Passagen nicht paßt, zieht Mickey ihn sogar durch.

Während des Spiels trifft ihr auf zahlreiche alte Bekannte. Oberschurke Kater Karlo, Madame Mim aus "Die Hexe und der Zauberer", die Kartengarde aus "Alice im Wunderland" und viele mehr haben nichts besseres zu tun, als Euch Probleme zu bereiten - oft hilft da nur ein gezielter Wink mit dem magischen Cape, der die Widersacher beispielsweise in ungefährliche Pflanzen oder Kleintiere verwandelt.

Ist Eure Energie erschöpft und auch der dritte Versuch gescheitert, darf mittels Continue trotzdem weitergespielt werden. Wahlweise wird auch ein praktisches Paßwort für die spätere Rückkehr zum Level-Anfang angeboten.

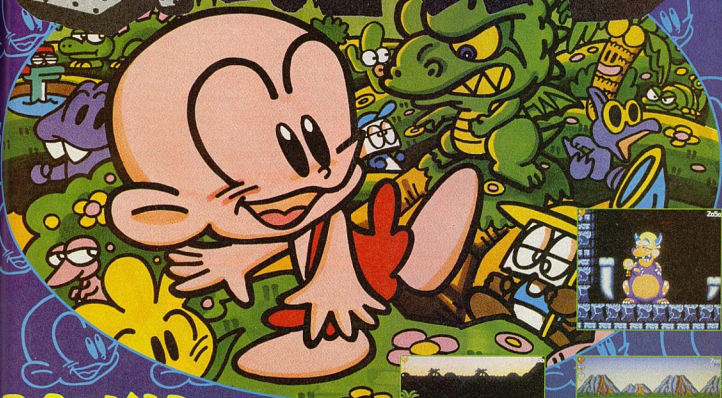
Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 80%**

Grafik: 87% Sound: 68%  
Schwierigkeit: leicht  
Besonderheiten: -



# BC KID



## BC KID

ist ein prähistorischer

Winzling, dessen kleine Freundin von gemeinen Dinosauriern entführt worden ist. Auf der Suche nach ihr muß er verschiedene verrückte Welten, einschließlich dem Magen eines riesigen Diplodocus, durchwandern.

- Hervorragend vom Factor-5-Team umgesetzt, das mit Turrican schon einen Meilenstein schuf.
- Unglaublich bunte Comicgraphik mit samtweichen Scrolling
- Fantastische Spielbarkeit
- Ein wahres Panoptikum von Gegnern und Endmonstern

**POWER PLAY** besonders empfehlenswert : 85%

"So viele Gags, Abwechslung und spritziger Action findet man selten in einem Computerspiel dieses Genres vereint."

**PLAY TIME STAR** : 89%

"Perfekte Spielbarkeit und wunderbar bunte Comicgraphik, darf sich kein Amigabesitzer entgehen lassen."

**AMIGA JOKER** : 85% **JOKER HIT**

"BC KID ist und bleibt eben ein zeitloser Klassiker!"

**ERHÄLTlich AUF AMIGA**

**UBI SOFT GmbH**



**HUDSON SOFT**

Aktienstraße 62 — W-4330 — Mülheim — Ruhr — Tel: 208-44-52-05

## Stachelrache



Fast identisch: Die "Green Hill Zone". Via Rotor flattert Tails heran.

## Sonic 2

**E**in Igel kommt selten allein. Ob's das Apfelteilerchen ist oder die Schale mit frischem Wasser: Hat das Stacheltier den Braten einmal gerochen, will es jeden Abend mehr.

Igel sind verwegene Wiederholungstäter. Auch Segas Haustier läßt sich zweimal bitten und bläst zur Weihnachts-offensive wider Erzfelnd Mario. Bösewicht Robotnik hat sich in einem Ferienheim ordentlich regeneriert und mal wieder alle Tiere in mordlusterne Schergen verwandelt. Einzige unser blaues Stacheltier *Sonic* und der zweischwänzige Fabel-fuchs Tails sind vom magischen Holocaust verschont worden. Und so schreit der gute, alte *Sonic* erneut nach einem Joypad-Ritter, der Robotnik erledigt.

Ihr steuert *Sonic* durch satte zehn Welten mit je zwei Levels. Segas Igel ist jedoch nicht allein: Der zweischwänzige Fuchs Tails ist sein ständiger Begleiter. Spielt Ihr allein, rennt Euch der Fuchs blauäugig hinterher und imitiert alle Eure Bewegungen.

Habt Ihr einen Freund an der Seite, darf dieser in Tails Rolle schlüpfen und *Sonic* assistieren. Das Modul offenbart auch einen echten Zweispielermodus, in welchem der Bildschirm horizontal gesplittet wird. Beide Spieler genießen den eigenen "vollen" Bildschirm – das Bild wird zusammengeknautscht und die Grafik im "Interface-Modus" dargestellt, wobei sich natürlich die vertikale Grafikauflösung verdoppelt.

Sonic hat im Lauf des Jahres nicht allzuviel dazugelernt: Wenn Knut von "dezent Innovation" spricht, dann ist das fast schon übertrieben. Richtig neu ist außer Tails und den High-Speed-Passagen eigentlich nichts: klar, daß sich Grafik, Level-Design und Bonusrunde im frischen Outfit präsentieren. Ich hätte *Sonic* allerdings mehr Extras, zusätzliche Fähigkeiten und spektakulärere Feinde gewünscht. Immerhin wurden die einzelnen Levels gestrafft. Nervende Wiederholungen wie im ersten Teil findet man kaum noch. Wer *Sonic* liebt, wird vom



zweiten Teil ebenfalls begeistert sein. Für sich alleine gesehen, zählt das Modul mit Sicherheit zu den besten Neuerscheinungen des Jahres. Der erwartete Überhammer der *Sonic*-Serie läßt allerdings auf sich warten. Innovationsfanatiker sollten sich an die Mickey

& Donald-Spiele halten. Die Kategorie "Gags pro Pixel" wird von der Disney-Familie überzeugend angeführt. Übrigens: Wer den Split-Screen-Modus in akzeptabler Qualität spielen will, der sollte sich ein 60-Hertz-Grundgerät besorgen. Hier flackert das Bild augenfreundlicher.

Hochgeschwindigkeits-Igel *Sonic* wird sich auch mit dem zweiten Teil in die Herzen aller Sega-Freunde springen. *Sonic 2* ist ein Nachfolger, wie er im Buche steht: Dezent Innovationen und aufgepeppte Präsentation, gepaart mit altbewährter Spielidee und Steuerung bieten

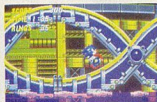
Fans des ersten Teils genügend Spielstoff für die nächsten Wochen. Die unterhaltsam desig-nierten Levels sind vollgestopft mit neuen Gegnern, wilzigen Überraschungen und abgefahrenen Gags. Grafisch und musikalisch finden wir neben Altbekanntem ("Greenhill Zone" und Tielsong), wunderschöne, perfekt scrollende Landschaften und frische Musiken. Einige Stacheln muß der Superigel jedoch lassen: Die Idee mit dem kleinen Tails ist



zwar ganz amüsant, läßt den Spielspaß zu zweit jedoch nie so recht aufkommen. Schlüpft ein Kumpel in die Rolle des Fuchses, um *Sonic* zu assistieren, ist er während des gesamten Spiels einzig und allein damit beschäftigt, dem Igel zu folgen ohne aus dem Bild zu

fezen. Der Zweispielermodus "Sonic versus Tails" ging voll in die Hose. Die zusammenge-schlachten Landschaften wären weniger übel anzusehen, wenn die Grafik im Interface-Modus nicht so übermäßig flimmern würde. Eine Stunde zu zweit gespielt und der Augenarzt hat zwei neue Patienten. Zudem leidet das Mega Drive bei linken Einlagen zu zweit unter absonderlich starkem Schluckauf: Der Igel ruckelt in Zeitlupe durch die Levels.

Wie im ersten Teil beginnt Ihr in der "Green Hill Zone". Danach wetzt Ihr unter anderem durch die "Metropolis Zone" mit gewaltigen Röhrensystemen, durchstreift daraufhin in Loreen ein gigantisches Bergwerk à la *Indy* und padadzt in einen riesigen Flipper ("Casino Night Zone") mit Bumpen, Pins und Flipperarmen. Auf



In der feuchten High-Tech-Welt



Geplättet: Zu zweit ruckelt's.

dem Weg durch die Hochgeschwindigkeits-Levels sammelt Ihr wie gehabt goldene Ringe ein. Sind 50 Ringe im Sack, durchflitzt eine der sogenannten "Ampeln" (läßt Ihr ein Leben, fangt Ihr dort wieder an), und schon geht's in eine Bonusrunde.

Im Angriff hat *Sonic* dazu-gelernt. Meistens zerhopt der Igel seine Gegner. Von Tails hat er die "Super Dash Attack" übernommen: Ihr lenkt nach unten, drückt einen Knopf und *Sonic* läßt sich auf der Stelle auf. Laßt Ihr das Steuerkreuz

los, fetzt *Sonic* davon und rollt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.

## Bonusrunde

Zwei Spiele, zwei Bonusrunden: Hat uns schon der Zusatz-Level im ersten Teil dank innovativer Idee erfreut, gibt's auch in der Fortsetzung eine interessante Extrarunde. In *Sonic 2* zogen wir uns einen Drehwurm zu, als unser Alter Ego Ringe-suchend durch diverse Labyrinth rotierte – technisch auch ohne 3-D-Chip famos gelöst. Die dreidimensionalen Platte haben die Designer auch im zweiten Teil nicht verlassen, jetzt laufen wir eine Bobbahn entlang, die aus der Tiefe des Bildschirms auf uns zukommt. Erneut gebührt den Programmierern für technische und spielerische Kompetenz ein Schulterklappen.



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 82%**

Grafik: 80% Sound: 58%  
Schwierigkeit: mittel  
Besonderheiten:  
Zweispielermodus



# Für welches Team werden Sie in der nächsten Saison fahren, wenn die Streitigkeiten beendet sind?



## MicroProse Formula One Grand Prix - Fahren Sie einfach los!



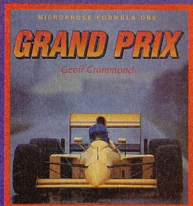
Wenn Sie sich mit den Besten messen wollen, dann haben Sie nur eine Wahl: MicroProse Formula One Grand Prix

Das einzige Spiel, in dem alle sechzehn Grand Prix-Strecken in 3-D reproduziert wurden. In dem Sie das Getriebe, die Bremsbalance und die Spoiler selbst einstellen können. Wo fünf Schwierigkeitsstufen Ihnen dabei helfen, nach und nach Ihre Fahrkünste zu erweitern. Wo bei den Boxenstopps mit Zeitmessung sechs verschiedene Reifenmischungen zur Verfügung stehen. Wo Sie mit Hilfe der Streckenkameras jeden Wagen in jedem Rennen von jedem Punkt aus verfolgen können. Und wo Sie über Modem oder Kabelverbindung ein Rennen gegen einen Freund austragen können.



**Warum sollen Sie nur vorn fahren, wenn Sie auch davonfahren können?**

**MICRO PROSE**  
Seriously Fun Software



**BALD FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE GERÄTE ERHÄLTlich**

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire, GL8 8LD. UK.Tel +44 (0)666 504 326.

## Trauma Homunculus



Mit einem der beiden geht Ihr auf randalöse Tour.

## Ex-Mutants

**W**ieder einmal gibt es Zoff! Nach dem 3. Weltkrieg geht es auf der Erde nur noch bergab. Seuchen und radioaktive Strahlung degenerierten die Überlebenden zu sabberndem Mutantenmampf. Der letzte Cyborg bei klarem Verstand ist Professor Kildare aus dem Institut für Menschenrückgewinnung. Aus rudimentären Restgenen gelang es ihm immerhin, sechs dynamische junge Leute zu basteln: Je dreimal Adam und Eva als Grundstock für eine neue Bevölkerungsexplosion. Doch Professor Kildare rechnete nicht mit dem Mutantenhauptquartier. Der ungekrönte Mutantening Havoc on Sluggo zuckte

bei dem Gedanken an einen gesunden Menschen nur noch mit einem seiner drei Ohren. Kurzentschlossen orderte er seinen blauhäutigen Helfer Ballonkopf Zygote, die Begründer der neuen Menschheit zu kidnappen. Zu allem Übel gehen die Batterien von Professor Kildare in die Knie und Zygote gelingt es, vier hoffnungsvolle Menschen zu entführen. Auf freiem Fuß sind nur noch Ackroyd und Shannon.

Ihr schlüpft in die Haut eines der beiden Zukunftshelden: Entweder in den starken Ackroyd oder in die zierliche Shannon, deren Qualitäten im Laufen und Springen liegen.

Links: Auf der Achterbahn – nachts um halb eins.



Oben: Schöner wohnen – Kein Grund sich zu mutieren.  
Rechts: hoffentlich hat er den grünen Punkt.



Die Hintergrundstory bei einem Actionspiel interessiert mich so viel wie die Schuhgröße von Michael Jackson. Ergo kreide ich *Ex-Mutants* die banale Geschichte nicht als Malus an. Da stört mich schon eher der unbeholfene Sprungstil der beiden Helden. Spielerisch ergibt sich daraus zwar kein Nachteil, doch optisch zehrt das Hopper-Outfit schon an den Geschmacksnerven. Wer sich davon nicht beirren läßt, erspielt sich nach kurzer Zeit ein intelligentes Actionsspektakel mit viel



Abwechslung, netter Grafik und motivierendem Spannungsbogen. Auch wenn der innovative Pep fehlt, hat *Ex-Mutants* einiges auf der Planne. Die Extras gefallen, unfaire Stellen tauchen nur selten auf und die Spielumgebung ist ganz schön ausladend – an einem Abend hat man das Modul bestimmt nicht durch. Grafik, Sound und Spielwitz senden alles in allem auf meiner Wellenlänge – ganz klar intensiver als die pseudo-freakigen Witzbolde aus *Greendog* und *Kid Chameleon*.

Jedes dritte Konsolen-Sprite ist ein Mutant! Auch wenn man Problemfälle wie Sonic oder Mario noch nicht direkt als mutiert bezeichnen kann, springen schon genug rudimentäre Vertreter ihrer Art über die Mattscheiben. Eine Story über durchdrehende Mutanten hat die Innovativität einer Scheibe Brot. Trotz den widrigen Umständen hat sich das Programmiererteam Malibu International Mühe gegeben, ihren Mutanten einen eigenen Touch zu geben. Die Level-Gestaltung von *Ex-Mutants* ist ab-



wechslungsreich und durchdacht: gradlinig und doch mit Abenteuer-Touch. Chamaeleonartig passen sich die ekligen Bewohner der Hintergrundgrafik an. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber sicher, so daß der Axtschwung auch nach einer Woche noch motiviert. Musikalisch bewegt sich *Ex-Mutants* auf ausgetretenen Pfaden. Mit schwerer Zunge läßt der ein oder andere Mutant einige gestammelte Silben fallen. Die witzige Spielmusik hält sich dezent zurück.

Ein halbes Dutzend Level gilt es zu durchqueren; gescrollt wird in alle Richtungen. Ihr startet im Laboratorium Professor Kildares. In jedem Level ist eine lebenswichtige Batterie des Professors versteckt, die Ihr einsammeln sollt. Gegen Euch sind alle Mutantenkräfte aufgeboten und machen Euch das Leben schwer. Zur Abwehr der hirnlosen Mutanten wird Euch entweder eine zweischneidige Axt oder ein Nunchako mitgegeben. Im Lauf

Genre: Action

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 70%**

Grafik: 68% Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: –

des Spiels findet Ihr Erfrischungskisten mit nützlichen Inhalten: Gegen den niedrigen Energiepegel helfen hühnerbeinartige Aufputzmittel. Für eine tatkräftige Mutantenvernichtung finden sich fliegende Schwerter, Äxte und ähnliche Meinungsverstärker. In das austauschbare Zusatzbomben-etui lassen sich drei freifliegende Wurfbomben einordnen. In unterschiedlicher Anzahl und Reihenfolge sind zielsuchende Geschosse, tikkende Zeitbomben und knallige Handgranaten am Wegesrand verstreut.

cd



Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange !!!



Am Fässelsgrund 10, 7730 VS-Schwenningen

Telefon 1: 07720/22728, Telefon 2: 07720/22729, Telefax: 07720/22730

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM			
1689	DV	69.97	83.97	Gods	DA	55.97	69.97	Police Quest 3	DV	83.97	83.97
A-Train		Vorb.	97.97	Global Effect	DA	69.97	69.97	Project-X	DA	55.97	
A.T.A.C.	DA	Vorb.	97.97	Global Conquest	DA	69.97	97.97	Quest for Glory 2		83.97	83.97
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	83.97	Grand Prix Unlimited	DA	Vorb.	69.97	Quest for Glory 3		83.97	
Aces of the Great War	DA	62.97	76.97	Gunship 2000 VGA	DA	Vorb.	97.97	Railroad Tycoon	DA	80.47	97.97
Addams Family	DA	55.97		Heart of China	DV	69.97	83.97	Rampart	DA	55.97	69.97
Amazon		97.97		Hexuma	DV	83.97	83.97	Realms	DV	62.97	76.97
Assassin	DA	55.97		Heimdall	DV	76.97	76.97	Regent	DV	69.97	
Ashes of Empire		83.97	83.97	Histroy Line	DV	69.97	76.97	Red Zone	DA	55.97	
Another World	DA	55.97	62.97	Hook	DA	55.97	76.97	Rex Nebular	DA	Vorb.	97.97
Apolydos	DA	48.97		Indiana Jones 3 Adv.	DV	62.97	69.97	Risky Woods	DA	59.47	59.47
Aquaventura	DA	55.97		Indiana Jones 4	DV	83.97	90.97	Rise of the Dragon	DV	83.97	83.97
Armour Geddon 2	DA	62.97	69.97	Inca	DV		Anfr.	Robocop 3	DA	55.97	Vorb.
Airbus A 320	DA	69.97	97.97	Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	55.97		Sensible Soccer	DV	55.97	
BAT 2	DV	69.97	83.97	James Pond	DA	17.47		Shadow of the Beast 3	DA	62.97	
B-17 (Microprose)	DA	Vorb.	97.97	James Pond 2				Shadowlands	DA	62.97	62.97
Bane o.L Cosmic Forge	DV	69.97	69.97	(Robocod)	DA	55.97		Silent Service 2	DA	80.47	80.47
Battle Isle	DV	69.97	83.97	Jim Power	DA	55.97		Sim City/Populous	DA	62.97	76.97
Battle Isle Datasite	DV	41.97	41.97	John Madden Football 2	DV	59.47	69.97	Sim Earth		97.97	83.97
Birds of Prey	DA	69.97	90.97	Kaiser	DV	90.97	90.97	Star Trek 25th Anniv.	DA	Vorb.	69.97
Bitmap Bros. Vol. 1	DA	55.97	55.97	Kings Quest 5	DV	69.97	97.97	Starlight 2	DA	55.97	69.97
Black Crypt	DV	55.97	69.97	Kings Quest 6		83.97		Striker	DA	55.97	Vorb.
Buck Rogers 2	DA	62.97	62.97	Les Manley Lost in L.A.	DV	69.97		Space Max	DV	62.97	69.97
Bundesliga Man. Prof.	DV	69.97	69.97	Legend	DA	62.97	69.97	Special Forces	DA	80.47	90.97
Campaign	DV	66.47	76.97	Leather Goddesses 2	DA	Vorb.	83.97	Spellcasting 301		66.47	
Centerbase	DV	62.97	62.97	Leisure Larry 5	DV	69.97	83.97	Space Quest 4	DV	69.97	83.97
Civilization	DV	80.47	97.97	Legend of Kyrandia	DV	66.47	76.97	Space Shuttle	DV	76.97	111.97
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	97.97	Lemmings	DA	55.97	69.97	Super Tetris	DA	69.97	80.47
Cool Croc Twins	DA	55.97	62.97	Lemmings Data Disk	DA	41.97	48.97	Summoning		69.97	
Conquest o. 1. Longbow	DV	69.97	83.97	Lemmings				Tennis Cup 2	DA	69.97	69.97
Cruise for a Corps VGA	DV	62.97	69.97	Boot + ADD ON	DA	55.97	62.97	The Humans	DA	62.97	62.97
Cyberblast	DA	41.97		Links	DA	76.97	90.97	The Siege		69.97	
Cytron	DA	55.97		Links 386 Pro	DA	104.97		Tutanic 2	DA	13.97	
D-Generation	DA	41.97	69.97	Lure of the Temptress	DV	62.97	69.97	Ultima 6	DA	69.97	76.97
Die Hard 2	DA	55.97	62.97	Lord of the Rings 2	DA	69.97	69.97	Ultima 7	DA	76.97	
Dark Seed	DV	83.97	90.97	Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	55.97		Ultima 7 kpl. deutsch	DV	97.97	
Dark Half		Vorb.	83.97	Mad TV	DV	69.97	83.97	Ultima Underworld	DA	83.97	
Darklands	DV	Vorb.	97.97	Mantis	DA	97.97		Vroom	DA	55.97	
Der Patrizier	DV	69.97	83.97	Manchester Unit. Euro.	DA	55.97	62.97	Vroom Data Disc	DA	34.97	
Deliverance	DA	55.97		Maniac Mansion	DV	62.97	62.97	Vikings-Fields of Conq.		55.97	83.97
Das Schwarze Auge	DV	69.97	83.97	Mega lo Mania/First Sam.		62.97		Wayne Gretzky 2			
Death Knights of Krynn	DV	69.97	83.97	Might and Magic 3	DV	69.97	83.97	Can Cup	DA	55.97	62.97
Dune	DV	62.97	76.97	Might and Magic 4		69.97		Ween	DA	62.97	83.97
Die Kathedrale	DV	83.97	83.97	Microprose Golf	DA	80.47	80.47	Winter Challenge	DA	76.97	
Discovery	DV	62.97	69.97	Mokey Island	DV	69.97	83.97	Wizard	DA	55.97	
Dojo Dan	DA	55.97		Monkey Island 2	DV	83.97	83.97	Wizardry 7	DA	83.97	
Doddle Bug	DA	55.97		No Second Price	DA	62.97	62.97	Wing Commander	DV	76.97	48.97
Dynablaster (mit Adap.)	DA	62.97	62.97	Nova 9		Vorb.	83.97	Wing Commander 2	DV	83.97	
Eco Quest	DV	76.97	83.97	Premiere	DA	55.97		Wing Commander 2			
Elvira 2	DV	69.97	83.97	PGA Golf Plus	DA	62.97	69.97	Op.1	DA	41.97	
Elite Plus	DA	59.47	90.97	Perfect General	DA	76.97	76.97	Wing Commander 2			
Eternam	DV	76.97		Prophecy of				Op.2	DA	41.97	
European Championship	DA	55.97	62.97	the Shadow	DA	Vorb.	83.97	Wolfchild	DA	55.97	
Epic	DA	62.97	76.97	Parasol Stars	DA	55.97		Wonderland		62.97	69.97
Eye of the Beholder 2	DV	83.97	83.97	Pinball Dreams	DA	55.97	55.97	X-Wing	DA	Vorb.	
Falcon 3.0	DA	97.97		Pinball Fantasies	DA	55.97		Zool	DA	55.97	
Fireforce	DA	48.97		Plan 9 (mit Videofilm)	DA	83.97	97.97				
Fire and Ice	DA	55.97		Populous 2	DV	62.97	62.97				
F-15 Strike Eagle 3	DA	97.97		Pools of Darkness		62.97					
Formula 1 Gr. Prix	DA	80.47	90.97	Push Over	DA	55.97	62.97				

Zu den wichtigsten Spielen

Komplettlösungen

Zu den wichtigsten Spielen  
Komplettlösungen

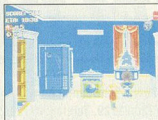
GAMELINE GdR Inh. F. Hirth, Th. Steinbach \* Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr \* Preisänderungen vorbehalten \*  
Lieferung per Nachnahme 10,- \* bei Vorauszahlung 8,- \* Eilzuschlag 7,- \* Ausland 25,- \* Vorauskasse 15,- \* UPS-Versand 15,-

## Heimatlos

### Home Alone



Mit dem Namenszug eines berühmten Films zieren findige Softwarehersteller besonders gerne ihre Spielmodule. Ist doch der grifflige Titel eines Kinoschlagers meistens ein Garant für guten Umsatz mit dem passenden Spiel. Dummerweise bleibt beim Kauf einer teuren Filmlizenz nur noch wenig Geld für die Spielentwicklung übrig. *Home Alone* ist eine Paradebeispiel für diese Regel. Im Kino sorgte der kleine Kevin im weihnachtlichen Kampf gegen trottelige Einbrecher für Begeisterungstürme – auf dem Mega Drive reicht's nur noch für ein laues Lüftchen. Ihr steuert Kevin durch die Häuser der Nachbarschaft, immer auf der Suche nach Gegenständen, die Ihr im Kampf gegen die Einbrecher verwenden könnt. Hier ist das Spielgeschehen von der Seite zu sehen; Kevin hüpf, rennt, oder flucht auf die bösen Buben. Verläßt Ihr das Haus, wird auf eine Vogelperspektive umgewandelt in der Ihr mittels Schlitzen von Haus zu Haus flüzt. Via Druck auf den Startknopf gibt's ein Menü in dem Ihr die bis dahin eingesammelten Habseligkeiten untersuchen und eine neue Waffe anwählen könnt.



Ob Kevin wohl dieses Modul spielen würde?

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 34%**

Grafik: 37% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: -

## Lizenzierte Langeweile

### Universal Soldier



Bei Accolade stimmt das Timing. Zeitgleich zum Deutschlandstart des Van-Damme-Aktionreißers bastelte Accolades Videospiellabel Ballistic ein Jump'n'Shoot zusammen, das bis auf wenige Levels *Turrican 2* gleicht.

Ihr wetzt als High-Tech-Killer Devraux (van Damme) in schönster *Turrican*-Manier durch satte elf Levels, bevor Ihr Eurem Widersacher Scott (Lundgren) auf den Pelz rückt. Die in alle Richtungen scrollenden Levels bieten dabei eine Fülle an Feinden, Extrablöcken und Bonusrunden. Wie im Original, verlassen verschiedene Extras (Waffen, Schilde, Power-Up's) die Bonusblöcke nach deren Beschuß. Habt Ihr einen Level leerbeigaltet, wartet in seltenen Fällen ein Obermolt. Auf jeden Fall gibt's aber das Paßwort.

*Universal Soldier* hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck. Die *Turrican 2*-Levels spielen sich, bis auf kleine Unterschiede, so gut wie im Original. Die hinzugefügten Abschnitte bestehen aus wirr angeordneten Zäunen, die mehr frustrieren als reizen. Fazit: Ein unfreiwillig witziges Mega-Drive-*Turrican 2*, das teilweise Spaß macht, aber nach einigen Stunden kräftig langweilt. **kn**



Ein Soldat kommt selten allein: Die sehen ja aus wie ich?

Genre: Action

Hersteller: Ballistic

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

**MEGA DRIVE 55%**

Grafik: 60% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort

## VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

## FANDANGO

mh J. Rösch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATTEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA-DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

### PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN  
AEIOBLASTER  
PC-KID I  
SLIME WORLD  
R-TYPE I  
TECMO SOCCER  
LOOM  
COHYOON  
OVERHIDE  
MOMATARO 32  
ALZADICK  
SOLDIER BLADE  
GUNHED  
ALIEN CRUSH  
ZEHO WINOS  
MONSTER PAD  
OUT RUN  
BOMBEMAN 93  
LEMMINGS  
BOX I  
YASKA  
MOTORHODER MC  
DUNG MASTER  
POWERSPORTS  
SONSON II  
BOMBEMAN  
BLOWING  
GOMOLA SPEED  
SKWEK  
WONDER MOMO  
STAR SOLDIER  
SPEKA HADEN  
GENOSIDE  
NAXAT SOCCER  
BUILDHLAND  
TAYHEKI  
MEHR ALS 250 TITEL  
AUF LAGER

109. DESEK STRIKE  
129. SDOUBLE DRAGON  
109. MAHO KANT  
129. SUPER ALESTE us  
33. FACEBALL 2000  
109. ROBOCOOP 3  
109. STAR WARS  
129. MICKEY MOUSE  
109. KAMPAKT  
129. NOBUNG  
99. JAMES BOND Jr  
99. DEVIL CHASH  
139. ZAN II  
129. AMAZING TENNIS  
109. TERMINATOR  
11. MAHO PAINTMAUS  
129. WING COMMANDER  
109. OUT OF THE WORLD  
109. BLUES BROTHER  
13. SUPER CUP SOCCER  
33. EARTH LIGHT  
109. CHAMPION BOXING  
109. SUZUKI FI  
109. KA-BLOOEY  
50. MUSYA  
109. SOUTHERN ALEX us  
49. DINOCITY  
33. SUNK SHOT  
99. ACHOBAT MISSION  
33. SYVALION  
109. BLUES BROTHERS  
109. KAMPAKT ADVENT.  
69. TEST DRIVE II  
99. RIVAL TURF  
69. SOUL BLADE  
69. XANDION

GAMEBOY AMIGA PC  
PLATTEN AUF ANFRAGE

### MEGA-DRIVE

129. THE FLINTSTONES  
109. WONDERDOG CD  
129. THUNDER STORM  
129. SONIC 2  
129. BIO HAZARD  
129. LAND STALKER  
139. SOL FEACE  
139. GOLDEN AXE 2  
129. EARNEST EVENT  
30. TWISTED FLIPPER  
139. MC KIDS  
139. LEMMINGS  
39. GHEENDOG  
129. TERMINATOR  
129. LOTUS  
129. HOAD KASH 2  
139. MAGICAL HAT  
129. STEEL EMPIRE  
129. CAPTAIN AMERICA  
99. STEEL TELONS  
109. LUX CHOPPER  
99. B-BOMB  
109. INDIANA JONES  
99. TALESPIR  
69. WING COMMANDER  
129. METAL FANGS  
129. AFTERBURNER 3 CD  
129. HOAD RIOT  
109. NHL HOCKEY 93  
109. AQUATIC GAMES  
109. FETTERH GAND PH  
109. KNUSTY FUN HOUSE  
129. PHEDATOR 2  
99. BUCK HOGEHS  
69. TAZMANIA

### TURBO GRAFX

99. SPHAGGAN  
109. GUNHED  
109. PAKASOL STARS  
109. DEVIL CRUSH  
109. NEUTROPIA 2  
129. SPLATTERHOUSE  
50. WONDERBOY 3  
50. FALCON  
50. YO BHO  
50. JACKIE CHAN  
109. AIR ZONK  
99. BOMBEMAN  
99. LEGENDARY AXE I  
109. LYNX  
109. LEMMINGS  
45. CABAL  
99. NFL FOOTBALL  
109. FINLAND JAM  
99. STEEL TALONS  
99. BASEBALL HEHOS  
99. GAME GEAR  
99. ALIEN 3  
99. SONIC 2  
99. STREETS OF RAGE  
99. KC CAR  
99. PHEDATOR 2  
99. BATMAN  
99. CUCK HOCK  
99. MONACO 2  
99. PUTT u PUTTER  
99. APOLLO JOYSTICK  
MIT ADAPTER F.  
MD, SF, NEO GEO,  
PCE, MAK 199.

### NEO GEO

VIEWPOINT aa  
ART OF FIGHTING 429.  
WORLD HEHOS 399.  
S NES US 299.  
S NES DT 399.  
TURBO DDO 749.  
TURBO GRAFX 299.  
TURBO EXPRESS 499.  
LYNX 899.  
MEGA DRIVE 849.  
DJO JP 449.  
PC-ENGINE 299.  
GT 599.

### HARDWARE

Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Umtausch ausgeschl. (ausser defekte Ware) Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System. Versandkosten Ausland: 15.-DM Vorkasse

UNSEREN KUNDEN  
WÜNSCHEN WIR  
FROHE WEIHNACHTEN  
UND EIN GUTES NEUES  
JAHR

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

VERSANDKOSTEN 8.-

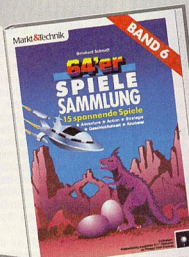
AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN. ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER



# C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

FÜR NUR 39,-DM

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt.  
Für Fans wie Dich hat Markt&Technik  
sechs C64-Spielesammlungen zusam-  
mengestellt. Jede besteht aus einer  
Diskette mit starken Spielen und  
einem Begleithuch. Darin findest  
Du alle Lösungen und viele Tips und  
Tricks, wenn Du mal nicht weiter-  
kommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!



Bernhard Schmidt  
**64'er Spielesammlung Band 6**  
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den  
wahrhaft spielreidigen 64er-Benutzer.  
Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn  
Du hörst, daß eine intergalaktische  
Ballerei, bewegungsintensive Sport-  
wettkämpfe und Knötte in Caves zur  
gleichen Zeit auf einer 5,25" Diskette  
stattfinden? Nicht schlecht, gel?  
1992, ca. 120 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-970-9 DM 39,-



Bernhard Schmidt  
**64'er Spielesammlung Band 5**  
Von Karamellen bis Bagdad - 15 turbo-  
mäßige Spielergebnisse. Anregend,  
lehrreich und gesund. Zum Beispiel  
„New Quarts“: das bekannte Tetris in  
einer neuen aufregenden Variante.  
Oder „TrenchFire“: 3D-Action im  
Weltraumgleiter. Für mögliche  
Nebenerscheinungen beachte  
bitte das beiliegende Handbuch oder  
frage den Hacker von nebenan.  
Der hat die neue Spielesammlung  
nämlich schon.  
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-

Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 1**  
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum  
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum  
Preis von einem Dutzend: Ballard • Maze • The Way •  
Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel •  
Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier •  
Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat“ nicht  
packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken“ üben.  
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-



Außerdem auf dem Spielplan:

Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 2**  
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze  
39 Mark: Golf • Billard • Tont • Zauberschloß •  
Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now •  
Block Out • Aquator • Tödliches Dioxin • Libra •  
Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zuviel  
„Golf“ spielt, wird mit „Zauberschloß“ nicht unter  
9 1/2 Wochen bestraft.  
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-

Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 3**  
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße  
Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n Bubble • Robo's  
Revenge • Race of the Bones • Quadrantoid • Future Race •  
Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator •  
Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die  
Feststellung, daß sich hinter „Robo“ nicht der Autor  
verbirgt.  
1988, 109 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-  
\*unverbriefliche Preisempfehlung.

Hartmut Woerlein  
**64'er Spielesammlung Band 4**  
Knobeln, Mogen, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele  
mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit  
Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit  
einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minen-  
suchkommando • Baccaro: neue Paradoid-Version •  
Crillon: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoïd. Alle  
Spiele sind gepackt und mit Schneller ab gespeichert.  
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-

1987, 98 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-



**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:  
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,  
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

## Der blasse Leander

### Galahad

*gat* Auf Heimcomputern erschien **Galahad** bereits vor einem Jahr als Leander. Die Mega-Drive-Version gleicht dem Vorbild wie ein Ei dem anderen. Selbst der Cheat (LTUS als Paßwort) ist der gleiche geblieben. Die Hintergrundgeschichte gehört dabei zum alten Eisen: Motz entführt Prinzessin, Prinz hat sie wieder rauszuholen. Dabei schlüpft ihr in des Prinzen Rolle und hampelt durch drei große Welten, unterteilt in etliche Levels. Ihr hüpf von einer Plattform zur anderen, säbelt etwaige Feinde entzwei und sammelt Münzen und Power-Ups. Die Münzen lassen sich im Laden in bessere Waffen und Rüstungen anlegen. Aufgabe ist es, in jedem Abschnitt einen Gegenstand einzusammeln, der den "Beamer" zum nächsten Level öffnet. **Galahad** spielt sich auf dem Mega Drive nicht ganz so spannend wie **Leander** auf dem Amiga. Die Grafik mußte unverständlicherweise Federn lassen. Zudem wurden die kleinen Mankos nicht ausgemerzt: Allzu oft hoppeln wir ins Ungewisse und landen auf tödlichen Stacheln. Dank des Umfangs und der zahlreichen Gags sollten Fans trotzdem reinschauen. *kn*



Gelber Motz und lila Hintergrund: grafisch öde

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: CWM

**MEGA DRIVE 71%**

Grafik: 70% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: -

## Durchgeprügelt

### Double Dragon

*naja* Dank dem gigantischen Erfolg von Street Fighter 2 sind die Double-Dragon-Brüder Billy und Jimmy Lee, ehemals berühmte Martial-Arts-Helden, etwas in Vergessenheit geraten. Nun versuchen die beiden auf dem Super Nintendo ein Comeback. Die Hintergrundgeschichte hat sich nicht geändert: Die niedliche Marian wurde mal wieder von den bösen Buben verschleppt. Keine Frage, daß sich Billy und Jimmy erneut durch sieben Missionen prügeln, um die holde Marian zu retten. Leider wirkt nicht nur die Story antiquiert, auch das Spielprinzip hat Staub angesetzt. Die Schlagtechniken der Gebrüder Lee sind zwar nett anzusehen, haben jedoch fast alle die gleiche Wirkung. So kloppt man sich (auch zu zweit gleichzeitig) von Abschnitt zu Abschnitt, trifft immer auf die gleichen Gegner, benutzt diese oder jene Waffe, und stellt fest, daß man auf dem Super Nintendo Besseres gewohnt ist. Gleiches gilt für die technische Seite: Grafik und Sound dümpeln im unattraktiven Mittelmaß. Trotzdem werden Double-Dragon-Fanatiker zufrieden sein: zählt ihr nicht zu dieser Gruppe, haltet Euch lieber an Street Fighter 2. *js*



Glücksspiel nein danke... Billy und Jimmy prügeln lieber!

Genre: Action

Hersteller: Tradewest

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Galaxy

**SUPER NES 48%**

Grafik: 52% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import

**VERSAND KEINE Versandkosten**

# SUNRISE VIDEOGAMES

Inh. S. STORBECK

24 Std. Bestellservice Anrufbeantworter

**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO**

Sonic The Hedgehog II	119,-	Super Star Wars US	149,-
LHX Att. Chopper	119,-	James Bond JR. US	129,-
Predator II	109,-	Mickey Mouse US	149,-
Death Duel	129,-	Amazing Tennis US	139,-
NHL Hockey '93	109,-	Super Double Dragon US	149,-
Aquatic Games	99,-	T.M.N. Turtles US	129,-
Biohazard Battle	119,-	Super Aleste US	139,-
Streets of Rage II	119,-	Phalanx US	139,-

**GAME BOY**

Super Mario Land II	69,-	Super Westmania US	129,-
WWF Wrestling 2	69,-	Universal Adapter	49,-
Xenon 2	69,-	Home Alone 2 US	149,-
Looney Tunes	79,-	Wings US	139,-
		Top Gear	139,-

und viele andere

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Abbildung der Spiele ist ein eingetragenes Bildrecht aller weltweit abgebild. (US: Trademark)

Lieferung per Post u. Nachnahme. **KEINE Porto und Versandkosten!**  
24 Std. Bestellservice (zweizeitige Anrufbeantworter)  
Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601  
Eppendorfer Landstr. 120 - 2000 Hamburg 20

## IMPORTE-NEUHEITEN

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

### SEGA MEGA DRIVE

Aquatic Games US	99,-	Ninja Gaiden US	a.a.
NHL Hockey '93 US	109,-	Rampant US	99,-
Galahad US	109,-	Midnight Resistance JP	89,-
Double Dragon US	99,-	Gley Lancer J	99,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Team USA Basketball US	109,-	Predator 2 US	109,-
Sid pocket US	109,-	Shadow Dragon US	89,-
Desert Strike US	99,-	Wonderboy 5 US	109,-
Dragons Fury US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Batman Returns US	a.a.	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Capitain America US	a.a.	Micky Mouse JP	79,-
Death Duel US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Steel Talons US	a.a.
Sokoban US	69,-	Superman US	a.a.
King Solomon US	a.a.	Twisted Flipper US	a.a.

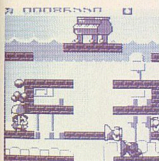
### Nintendo Super NES (16 bit)

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlingmania DT	129,-
F-Zero DT	99,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	99,-	Simpsons Krusty Funnhouse DT	99,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampant US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic US	99,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis DT	119,-	Phalanx US	119,-
Desert Strike US	a.a.	Super Aleste US	119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.  
Durch prof. Lagerhaltung und die meisten Artikel sofort lieferbar! (Schnelle Neuzugänge - ständig mehrensortige bestmögliche Preise im Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gezielte Preispolitik gegen Konkurrenz (nicht bei Warenabfertigung) garantiert anbei. Versenden der Spiele 27,- (Deutsch, US: 29,-) je Versand. Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig.

**CWM Computerversand und -shop**  
Schmidstr. 5, 3358 Bad Harzburg  
Tel. (05322) 54081/82 Fax 50878





## Parasol Stars

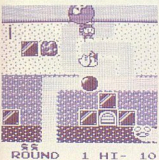
Nach bevor der Vorgänger *Rainbow Island* die Pixelwelt des Game Boys erobert, hat *Parasol Stars* Premiere. Die Adaption des putzigen Jump'n'Runs hat Ocean gut hinbekommen. Grafisch hält sich das Modul im Vorderfeld, spielerisch wurden keine Kardinalfehler begangen. Jeder Freund von guten Geschicklichkeitstests sollte sich *Parasol Stars* besorgen. Motivation und Spielspaß für einige Wochen sind garantiert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 73%**

Grafik: 70% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel



## Dig Dug

Bei *Dig Dug* müßt Ihr Euch durch einen Untergrund graben und börsartige Unholde beseitigen. Entweder pumpt ihr sie mit einer Luftpumpe auf oder laßt durch dicke Steinbrocken auf sie niederrieseln. Die Game-Boy-Fassung ist eine hundertprozentige Umsetzung des Arcade-Klassikers und bietet zudem eine Zusatzvariante mit neuen Features. Dank diesem Spielmodus kommen nicht nur Nostalgie-Fans auf ihre Kosten. *js*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Namco  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 63%**

Grafik: 48% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



## F-15 2

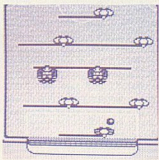
Auf dem Game Boy entpuppt sich Microprose' Action-Flugsimulator als ein rasantes Ballerspiel in Afterburner-Manier. Mit einer F-15 knattert Ihr automatisch gesteuert durch ein gutes Dutzend Missionen, terminiert Bodenziele auf schändeste Art und holt MIGs vom Himmel. Ballerfreunde werden, dank fixer Grafik, fetziger Musik und Paßwörtern noch Spaß dran haben, der Simulations-experte wendet sich erschrocken ab. *kn*

Genre: Action  
Hersteller: Microprose  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 47%**

Grafik: 66% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



## Magnetic Soccer

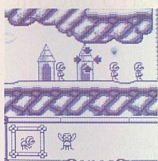
Nintendos Tischfußballsimulation hält sich nur rudimentär an die Originalität. Gegen einen Link-Partner oder drei verschieden begabte Computergegner könnt Ihr Euch durch eine Miniliga. Auf Knopfdruck drehen sich Eure Mannen oder versuchen einen Superschuß abzugeben. Dank wenig mitreißendem Spielprinzip allein ähnlich langweilig wie das Original – zu zweit kommt schon wesentlich mehr Begeisterung auf. *kn*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 57%**

Grafik: 34% Sound: 55%

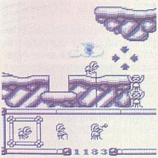
Schwierigkeit: einstellbar



## Humans

Das Leben in der Steinzeit war kein Zuckerschlecken. Um die Tücken des Alltags zu bewältigen (zum Beispiel Abgründe überwinden, vor Dinosauriern verteidigen) müßten die wenig verfügbaren Hilfsmittel geschickt eingesetzt werden. Als Spieler leitet Ihr einen unterentwickelten Stamm beim Lösen diverser Aufgaben. Meist muß in einem großen Level ein Stammesmitglied einen bestimmten Punkt erreichen, die anderen *Humans* helfen ihm dabei. Ihr steuert zu diesem Zweck wahlweise einen Euer Mann. *Humans* können laufen, klettern, Stammsbrüdern hochhelfen und gefundene Gegenstände einsetzen. Mit Speeren kommt Ihr über Abgründe (Stabweltsprung) und könnt durch einen gezielten Wurf Dinosaurier ärgern. Außerdem gibt es noch brennende Fackeln, Kletterseile und Ihr blitzschnelle Fortbewegung natürlich die genialste Erfindung der Menschheit: das Rad. Gute Koordination und viel Grübeleien sind für die Stammesrettung erforderlich.

Der eigenständige *Lemmings*-Nachzügler wird auf dem Game Boy witzig präsentiert und hilft dank Paßwortsystem und verschiedener Schwierigkeitsgrade blendend über lange Winterabende hinweg. Der einzige Kritikpunkt ist, daß man zu Anfang für wenig Rätsel viel Laufarbeit leisten muß. Trotzdem ein tolles Spiel und perfekt für die Game Boy geeignet. *js*



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Gametek  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 77%**

Grafik: 71% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

## N-joy

AMIGA PC

1869 (DV)	79,90	92,90
Airbus A 320 (DA)	91,90	94,90
Air Warrior (DA)	75,90	89,90
Air, Land, Sea (DA)	82,90	82,90
Amberstar (DV)	79,90	a. A.
Apidya (DA)	55,90	
B17 Fly-For.		104,90
Battle Isle, Data	49,90	49,90
Burning Steel (DA)	78,90	89,90
Bundesl. Man. Prof.	69,90	73,90
California Games II	62,90	69,90
Civilisation (DV)	88,90	104,90
Covert Action (DA)	82,90	92,90
Das Schw. Auge	78,90	89,90
Dark Hall	-	96,90
Darkseed	-	99,90
Der Patrizier (DV)	78,90	89,90
Dune (DV)	78,90	91,90



### Qualitäts-Media PC

- 2 Jahre Garantie auf das Main-Board -  
386-40 MHz 64 KB Cache, 4 MB,  
HD 107 MB, VGA 16/512 KB,  
3,5" oder 5,25" Laufw., 14" Col.  
Monitor SSI, Sound Blaster 2.0,  
MS-DOS 5.0, ausgw. PD-Soft  
**DM 2645,- incl. Versand**

### CD-ROM-KIT

Sound BlasterPro, Panasonic CD-  
ROM Laufwerk, engl. **DM 745,-**  
deutsche Hilfsanleitung

Fire & Ice (DA)	64,90	-
F1 Grand Prix (DA)	79,90	a. A.
Goblins	72,90	75,90
Ind. Jones IV (DV)	89,90	95,90
Jaguar XJ 220 (DA)	69,90	-
John Madden II	-	69,90
Kings Quest V (DV)	74,90	98,90
Legend (DA)	84,90	-
Liverpool (DA)	69,90	76,90
Links 386 pro (DA)	-	98,90
Lotus II (DA)	69,90	-
Lure Of Tempress	72,90	79,90
Nigel Mansell GP	75,90	89,90
Might & Magic IV	77,90	-
Monkey Island II	85,90	85,90
PGA T.Golf Course	39,90	39,90
Sensible Soccer	64,90	-
Space Max (DV)	72,90	78,90
Star Trek (DA)	-	78,90
Ultima 7 o. Underw.	-	89,90
Wing Com. (PCDel.)	86,90	104,90
Wing Com. II (DV)	-	88,90
Wizardry 7	-	88,90
Zool (DA)	69,90	-

### Änderungen vorbehalten

### Bitte fordern Sie unsere Liste an

Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 8,- UPS-  
Nachn. DM13,- Ausland-Vork. DM 15,-

Kein Ladenverkauf - nur Versand

Mo - Fr 16.30 - 19.30, sonst Anrufbeantworter

Tel. 0 21 69 / 5 19 54

Fax 0 21 69 / 5 19 55

Am Gumpertshof 26 - 4008 Meerbusch 2



## Taz Mania

Comic-Vielfraß Taz hat sich während des Sprungs vom Mega Drive in die Game-Gear-Schaltkreise gewaltig verändert: Das Leveldesign wurde total umgekrempelt. Der Teufel wetzt nun durch Hochgeschwindigkeitspassagen, en masse. Grafisch schwankt die Qualität mit den Levels, spielerisch wird bis auf einige tolle Abschnitte nur solide Jump'n'Run-Kost geboten. Der Sound ist zudem total in die Hose gegangen. **kn**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sega  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 59%**

Grafik: 63% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer



## Super Space Inv.

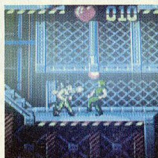
Domarks aufgemotzter Spielhallenklassiker prözt auf mit allerlei Extrawaffen, einer lustigen "Kuh-Sammel"-Bonusrunde und abgefahrenen Gegnerformationen. Die wenigen neuen Ideen täuschen über das durchgekaute Spielprinzip jedoch nicht hinweg. Zudem sind die Sprites auf dem Minibildschirm selten auszumachen. Treffer sind Glücksache. Mit kontrastreicherer Grafik hätte das Spiel besser abgeschnitten. **kn**

Genre: Action  
Hersteller: Domark  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 45%**

Grafik: 32% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



## Terminator

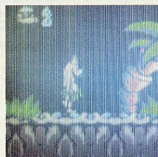
Der Game-Gear-Schwarzenegger ist größtenteils identisch mit dem Endzeitkiller auf dem Mega Drive: Hübsch aussehende Levels und tolle Musiken verwöhnen ordentlich. Der hochgetriebene Schwierigkeitsgrad schreckt jedoch schnell ab. Ihr lauft wieder durch mit Feinden vollgestopfte Levels und hofft auf Energiepillen, die immer zu spät zu erkennen sind. Nur absolute Action-Profis sollten sich dran wagen. **kn**

Genre: Action  
Hersteller: Virgin  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 61%**

Grafik: 70% Sound: 75%

Schwierigkeit: schwer



## Chuck Rock

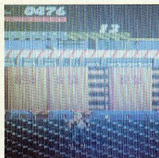
Core's gut beleibter Neandertaler begibt sich nun in Game-Gear-Schaltkreisen auf die Suche nach seiner Ange- trauten. Mittels Bauch oder Felsblock schubst Chuck Feinde vom Display und hilft plattformgerecht durch die Levels. Grafisch und musikalisch mußte die Umsetzung gehörig Federn lassen. Die etwas ungenaue Steuerung nagt ebenfalls am durchaus vorhandenen Spiel- spaß: Wir warten auf Sonic 2. **kn**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Virgin  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 60%**

Grafik: 47% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel



## Streets of Rage

Game-Gear-Freunde mit Prügelambitionen dürfen sich endlich an der Um- setzung des beliebten Mega-Drive- Beat'em-Ups *Streets of Rage* erfreuen. Auch in den Schaltkreisen von Segas Handheld haut sich Heldin Blaze und Held Axel durch eine Endzeit-Neon-City. Wie im Original dürfen beide Prügler auf verschiedene Hau-drauf-Techniken zurückgreifen. Natürlich fehlen auch Sonderschläge, wie der Back Drop und der Kangaroo Kick nicht. Der Zwei- Spieler-Modus läßt sich dabei via Link- kabel spielen. Auf den Einsatz der Poli- zeiwagen-Mega-Waffe wurde verzichtet.

In den fünf horizontal scrollenden Levels schlägt ihr Euch mit den bekann- ten Gangs, Peitschendamen und Karate- kas herum. Unterwegs sammelt ihr unter anderem Messer und Pfeiferstreuer, die Euch das Überleben erleichtern. Natürlich gibt's wieder Telefonzellen und Kisten mit Energiepillen oder Extraleben.

Außer der Polizeiwagen-Extrawaffe wurde der Prügelklassiker vom großen 16-Bitter 1:1 übernommen. Die kontrast- reiche Grafik bietet Überblick, die Steue- rung empfindet sich als überaus vielseitig. Vor Mankos ist Segas Referenzprügel- jedoch nicht gefeit. Dank der 1:1-Um- setzung wurden die Sprites zu sehr miniaturisiert und sind dadurch schlecht zu erkennen. Da in der getesteten Version der Sound fehlte, verzichten wir auf eine Soundwertung. **kn**



Genre: Action  
Hersteller: Sega  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME GEAR 72%**

Grafik: 65% Sound: -

Schwierigkeit: einstellbar



## Lemmings

Als erstes Handheld darf sich Segas Game Gear über *Psygnosis'* putzige Kultwichtel freuen. Wieder steuert Ihr, per Link-Kabel auch zu zweit gegenein- ander, eine Bande von grünhaarigen Pelztieren durch mehr als 100 Levels. In jeder Spielstufe muß eine bestimmte Prozentzahl der putzigen Tiere zum Aus- gang geleitet werden. Dabei haben Eure Lemmings finstere Abgründe, steile Berge oder mörderische Maschinen heil zu passieren. Um Euren Helden einen Weg durch die Levels zu basteln, dürfen den Lemmings mit einem Cursor ver- schiedene Aufgaben zugewiesen werden: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, fan- gen an zu buddeln oder werden in die Luft geprenzt. Habt Ihr ein Level gemeis- tert, gibt's ein Palwürf.

*Lemmings* auf dem Game Gear um- zusetzen, ist eine undankbare Aufgabe: Die Mini-Sprites mußten gut zu erken- nen sein, die Maussteuerung der Com- puter-Versionen sollte auf's Pad über- tragen werden. Leider sind den Entwick- lern dabei einige schwerwiegende Fehler unterlaufen. Das Spielprinzip gehört zwar weiterhin zu den Innovativsten der Com- puterspielgeschichte, die Steuerung wurde aber gründlichst vermurkst: Wäh- rend Ihr mit einem übel zu steuernden Kreuz mühsam Icons anwählt, laufen die fuzzi- gen kleinen Lemmings flucht in ihr Verderben. Im Pause-Modus darf dabei leider kein Icon angewählt werden. **kn**



Genre: Denkspiel  
Hersteller: Sega  
Zirka-Preis: 80 Mark

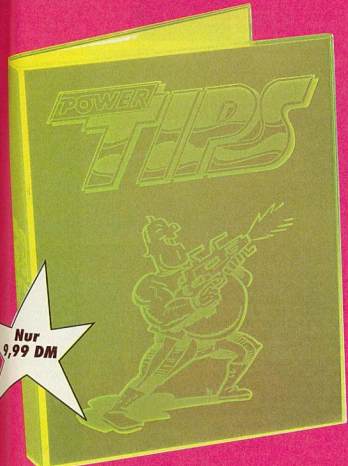
**GAME GEAR 68%**

Grafik: 66% Sound: 63%

Schwierigkeit: schwer



# Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



**Ja,** ich will ☐ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

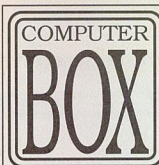
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Bingardner



Bei Spielen

**Nr. 1**

in Österreich

1100 Wien, Gudrunstr. 158, Tel.: (0222) 602 26 18

1030 Wien, Fasangasse 16, Tel.: (0222) 78 35 03

**THOMA Videogames \* Tel. 07307/34432**

Inh. Thomas Mann \* Germanenstraße 2 \* 7913 Senden

<b>Game Boy</b> inkl. Taktik	119,-	<b>Game Gear</b> inkl. Kallidans	275,-
Double Dragon II US	65,-	Axe Battle US	59,-
Spielman II US	65,-	Out Run Europe US	69,-
Gray Trace Am. US	99,-	Sonic US	69,-
Ultima US	65,-	Spielman US	69,-
<b>S-NES</b> dt. + Spiel	298,-	<b>Mega Drive</b> dt. + Spiel	315,-
Arcana II	115,-	Alien II US	99,-
Amazing Tennis US	109,-	Asphalt Commander US	99,-
Antares II US	115,-	Chase II US	109,-
Symphony Nightm. US	115,-	Desert Strike US	99,-
Ninja Double Dragon US	119,-	Dragon's Family US	99,-
Super Mario Kart US	109,-	Grinding US	89,-
Super Pro Soccer US	115,-	Hammer US	89,-
Street Fighter 2 dt.	125,-	Olympic Gold US	99,-
Turtles V dt.	119,-	Thunder Strike II dt.	199,-

Viele weitere Spiele im Angebot. Kostenlose Preisliste anfordern.

\* Versandkosten 6,- DM, Nachnahme 5,- DM, Ausland 12,- DM.

Preisänderung \* Änderungen vorbehalten. Ab 300,- DM frei Haus!

Afterburner 3 CD	129,-
Desert Strike e	99,-
Final Fight CD	129,-
Loch At Chopper e	99,-
Lemmings e	99,-
Mano e	129,-
Rampart e	99,-
Super Shirobi 2	129,-
Wonderdog CD	129,-

## MEGA DRIVE

Alcatraz CD	129,-
Cyberj	99,-
McKey & Donald	129,-
NHIFAC	119,-
Star Wars	99,-
Star Wars 2	109,-
Star Wars 2	109,-

## GAME GEAR

Batman	99,-
Topman	99,-
Wendy	99,-
Wendy	99,-

## GAMEBOY

BoCommando	99,-
Lucy	99,-
Warlord	99,-

## ATARI/AMIGA

History	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-
Johnny	99,-

## PC ENGINE

Boneman	99,-
PC Engine	99,-
PC Engine	99,-
PC Engine	99,-

# GALAXY

## ALLEN 3 e

Chuck Rock	99,-
Rampart	99,-
Shinobi 2	99,-

## AMAZING TENNIS e

Double Dragon	99,-
FMystic Quest e	99,-
Mario Kart	119,-
Streetfighter 2	119,-
SWIV e	129,-

## SUPFAMICOM

AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-

## BURNING STEEL

Commando	99,-
Contra	99,-
Ind Jones e dt	99,-
Kings Quest 6	99,-
Soundblaster 16ASP	109,-
Wizardry 7	109,-

## IBM

First Step	119,-
Grand Prix	119,-
Johnny	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-

## IBM

First Step	119,-
Grand Prix	119,-
Johnny	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-

## AMAZING TENNIS e

Double Dragon	99,-
FMystic Quest e	99,-
Mario Kart	119,-
Streetfighter 2	119,-
SWIV e	129,-

## SUPFAMICOM

AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-
AmCom	129,-

## BURNING STEEL

Commando	99,-
Contra	99,-
Ind Jones e dt	99,-
Kings Quest 6	99,-
Soundblaster 16ASP	109,-
Wizardry 7	109,-

## IBM

First Step	119,-
Grand Prix	119,-
Johnny	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-

## IBM

First Step	119,-
Grand Prix	119,-
Johnny	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-

## IBM

First Step	119,-
Grand Prix	119,-
Johnny	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-
Shinobi	119,-

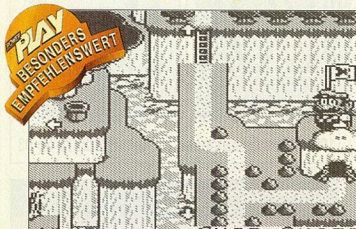
**089/7605151**  
**089/7470689**

**Plinganserstr.26 8000 München 70**

Hohe Wertschätzung und guten Rutsch ins neue Jahr!

Inh. Galaxy Plexus GmbH  
Anmerkungen: Japanisch  
e-English e-Deutsch  
Händleranfragen erwünscht

## Weihnachten ist gerettet



Auf der Oberwelt sucht sich Mario die gewünschte Zone aus

# Super Mario Land 2

Nach bevor die erfolgreichste Spieleserie der Welt als Kinofilm premierrt, schickt Nintendo seinen Klut-Klempner Mario erneut auf Tour. Zur besseren Orientierung haben ihm die Entwickler in seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer eine Oberwelt spendiert. Erfahrene Marioisten kennen die moderne Art der Level-Präsentation schon aus *Super Mario Bros. 3* auf dem NES und *Super Mario World* auf dem Super Nintendo. Mario spaziert

auf festgelegten Pfaden auf einer Landkarte umher und wählt die gewünschte nächste Spielstufe an.

Neben wenigen individuellen Levels mit Mario sechs Zonen mit jeweils drei bis vier Spielstufen absolvieren. Nur wenn ihr die "Turtle", "Pumpkin", "Space", "Tree", "Macro"- und "Mario"-Zonen erfolgreich abschließt (und den entsprechenden Obermottz vertrimmt) erhaltet ihr zum Schloß des Oberschurken

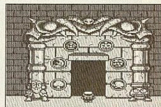
Wer seine Meinung zu einem neuen Mario-Spiel kundtut, hat's schwer, sich nicht dauernd mit Superlativen zu überschlagen. Diesmal kann ich zumindest in einem Punkt (halbwegs) konstruktive Kritik üben: *Super Mario Land 2* ist nicht das beste Mario aller Zeiten. Mir gefallen sowohl *Super Mario Bros. 3*, als auch *Super Mario World* besser – angesichts der technischen Unterschiede zwischen den Systemen nicht weiter verwunderlich. Trotzdem kein Grund zur Panik: Im Vergleich zum Game-Boy-Vorgänger *Super Mario Land* ist die Fortsetzung dramatisch besser. Auch wenn sich die neuen Ideen und Features rund um den Superstar in Grenzen halten, bietet *Super Mario Land 2* fast grenzenlosen Spielspaß. Der Geschicklichkeits-



test präsentiert sich nicht nur gigantisch umfangreicher als alle vergleichbaren Jump'n'Runs auf dem Game Boy, es ist das zweitbeste Modul (nach *Tetris*), das es jemals für ein Handheld gegeben hat. Jeder intelligente Mensch, ob Mario-Freak, Manager-Papi

oder Hausfrau-Mami wird dieses Spiel lieben. Wie in allen anderen Mario-Programmen sind die unzähligen Spielelemente perfekt aufeinander abgestimmt. Jeder einzelne Level wurde gerilla! designt. Nintendo hat sich nicht den kleinsten Ausrutscher erlaubt. Die Motivation erlischt auch dann nicht, wenn ihr *Super Mario Land 2* eines Tages durchgezockt habt. Wie üblich halten Euch geheime Kammern und versteckte Extras noch Monate später auf Trab.

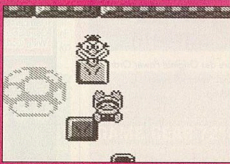
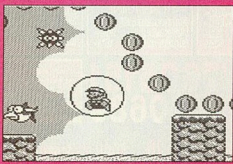
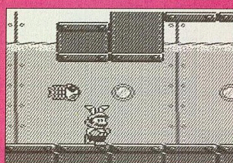
Zutritt. In den Levels findet sich Mario in gewohnter Jump'n'-Run-Umgebung wieder. Die traditionelle Mischung aus Rennen, Hüpfen, Ausweichen, Erforschen und Sammeln bildet erneut das spielerische Grundgerüst. Darüber hinaus hat Mario in seiner spielfreien Zeit brav die Schulbank gedrückt und sich neue Fähigkeiten angeeignet. So nimmt er in einer Luftblase platz und schwebt hoch über den Wolken durch die Levels. Außerdem setzt er einen Raumfahrrhelm auf und muß sich mit schwierigen Schwerkraftbedingungen auseinandersetzen.



Erst mit komplettem Diamantensatz öffnet sich das letzte Tor

Weitaus regelmäßiger stülpt sich Mario allerdings ein frisches Paar "Propeller-Ohren" über, die er auf Knopfdruck geschickt zu ausgedehnten Sprüngen einsetzt.

Als Testmuster griffen wir auf die japanischen und amerikanischen Versionen zurück. Das deutsche Modul dürfte 100 Prozent identisch sein und in Kürze bei uns erscheinen. Der Spielstand wird übrigens via Batterie automatisch gespeichert. Allerdings müßt ihr jedesmal die sechs Obermottz-Levels von neuem angehen, da diese Erfolgsergebnisse nur kurzzeitig im Modul-Gedächtnis bleiben. mg



Das Spielfeld scrollt wie gewohnt von rechts nach links – vertikale Ausflüge eingeschlossen.

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Nintendo  
Zirk-Preis: 60 Mark  
Testmuster: Dynatex

**GAME BOY 89%**

Grafik: 72% Sound: 70%  
Schwierigkeit: mittel  
Besonderheiten: Batterie, Japanimport



# REACH FOR THE SKIES



## DIE SCHLACHT UM GROßBRITANNIEN

Sommer 1940. In dieser Phase des Zweiten Weltkriegs geht es um alles. Die Flieger-Asse der deutschen Luftwaffe und die Spitzenpiloten der Royal Air Force stehen sich in ihrem bisher schwersten Kampf gegenüber – der Schlacht um Großbritannien.

Mehr als fünfzig Jahre danach haben Sie die Gelegenheiten, diesen berühmten Kampf noch einmal zu erleben und dabei die Rolle eines britischen Piloten oder eines deutschen Fliegers zu übernehmen. Von Ihrem Können hängt es ab, ob der britische Sieg wiederholt werden kann, oder ob diesmal Deutschland erfolgreich ist.

"Reach For The Skies" wurde von demselben Team programmiert, das Ihnen "Flight of the Intruder", die maßgebliche Flugsimulation der 90er Jahre, für Sie entwickelt hat. Erleben Sie in dieser beispiellos realistischen Simulation historischer Ereignisse die gleiche einmalige Technologie.

- Lassen Sie sich als Flugleiter, Pilot oder Bordschütze in die entscheidende Phase des Krieges zurückversetzen.
- Große Auswahl an Flugoptionen und -steuerungen.
- Wählen Sie aus acht exakt nachempfundenen Flugzeugen: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111 oder Do 117.
- Mit Aufzeichnungs- und Wiederholungsmodus – So können Sie sich Ihre liebsten Luftkämpfe immer wieder anschauen.
- Die PC-Version unterstützt verschiedene Soundkarten, VGA-Grafiken mit 256 Farben und Gaurad-Schattierungen für besonders wirklichkeitsgetreue Flugzeugdarstellungen.

Erhältlich für PC und zu 100% damit kompatibel Geräte, Atari ST und Amiga.

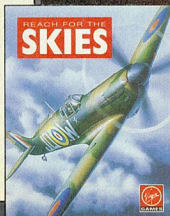


SUMMER 1940:  
France is defeated.  
Britain stands alone  
against the enemy.



© 1992 Romstar Software © Virgin Games Ltd.  
Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Warenzeichen  
und Copyrights werden bestätigt und anerkannt.

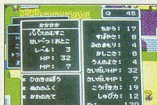
Virgin Games Ltd.  
38a Ludbrook Grove  
London W10 5AH





der japanischen Neuerscheinungen zu unserem heißgeliebten Genre. Allerdings können sich nur die wenigsten Spiele im harten Wettbewerb behaupten. Eine Rollenspielsaga, die es im Land der aufgehenden Sonne zu Ruhm und Ehre gebracht hat, ist die berühmte *Dragon Quest*-Reihe. Seit einigen Wochen sind (nicht nur) japanische Spieler völlig aus dem Häuschen, denn nach rund einem halben Jahr Verspätung trudelte endlich der langersehnte fünfte Teil der Serie für das Super Nintendo in den Softwareshops ein (die ersten vier Spiele sind nur für Nintendos

Europäische Rollenspielfans, die eine Konsole zu Hause stehen haben, blicken mit Wehmut in den fernen Osten. Während hierzulande Rollenspiele in Modulform noch rar sind, gehören fast 70 Prozent



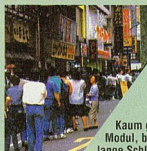
Hiesige Fans warten lieber auf die englische Version von *Dragon Quest 5*

Im Dungeon und in Städten sieht ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive



## Der Kult

Unglaublich, aber wahr. Die *Dragon Quest*-Serie genießt in Japan einen derart hohen Kultstatus, daß sich sogar die Regierung mit dem Thema *Dragon Quest* befassen mußte. Auslöser für die hitzige Debatte



war die Befürchtung zahlreicher japanischer Schuldirektoren, daß am Veröffentlichungstag von *Dragon Quest 4* Lehrer vor leeren Schulbänken unterrichten würden, weil die Kinder die Softwareshops belagern. Das Problem wurde geradezu genial gelöst: Am Tag, als *Dragon Quest 4* in die Läden gelangte, gab's kurzerhand schulfreie! Zudem können Japans Kids aus einer gigantischen Auswahl *Dragon Quest*-Zubehör wählen. Vom Stoff-Slime-Monster, über passende Bettwäsche, Buntstifte, Comicbücher und Musik-CD's gibt's alles um und über das Kultspiel, was das Heidenherz begehrt.

Kaum gibt's ein neues *Dragon Quest*-Modul, bilden sich vor den Läden lange Schlangen.



Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Das Preisausschreiben geht weiter!  
Siehe letzte Ausgabe der Power Play!

# Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel.: 02 08/48 00 50 • Fax: 02 08/48 00 25



Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	
HUMANS	59,99	63,33
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier D	71,99	86,99
Dune		86,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D		86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Myth	64,00	
Aquatic Games	63,22	
ZOOL	56,93	
Treasures of the Savage Frontier D	71,99	
Dark Queen of Kryn D	70,99	
Legend of Fairhail D	63,99	70,99
Mad TV D	71,99	86,99
Mantris		114,99
1869	79,88	92,94

### ACHTUNG NEUERÖFFNUNGEN

Versand & Ladenverkauf

Martin Rösch

Münchinger Straße 30

W-7257 Ditzingen

Telefon: 07156/28884

Telefon: 07156/951212

Baden-Württemberg kommt zu uns!

Royal Soft kommt in die Schweiz!

Royal Soft

Daniel Frank

Schachener Straße 32

CH-4653 Oberbörsen

Versand

Telefon: 062/354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Premiere D	72,32	
DSA - Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Sim Earth D	79,99	99,99
Push over	72,32	79,99
Ashes of Empire	95,99	99,99
Waxworks		69,42
Links (386 pro)	92,99	109,90
Epic	72,32	79,99
Steigenberger	56,99	95,99
Espana '92	79,99	99,99
Conquestador "Data Disk"	39,99	
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Dream Team	59,97	67,23
Historie Line	83,33	89,99
Troddlers	62,12	
Ultima 7		109,90

Bis Weihnachten persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr. Elternteiltelefon mit Hotline.

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland; per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland; per EC-Scheck + DM 35,00  
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei. Angebote freibleibend!





Kommt's zum Kampf mit einer Monsterschar, wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet

8-Bit System zu haben). *Dragon Quest 5*, in der japanischen Version auch für ausgefuchste Experten leider nur eingeschränkt zu spielen, soll Mitte '93 auch in den USA erscheinen.

Das 12-MBit-Speichermontmodul (immerhin 1,5

MByte) präsentiert sich im gewohnten *Dragon Quest*-Gewand. Ihr übernehmt das Kommando über eine vierköpfige Crew (zu Beginn ist's nur ein Held, später gesellen sich neue Figuren dazu). Dungeons, Städte und Oberwelt sind aus der Vogelperspektive zu sehen, Kämpfe finden rundweise in 3-D statt.



## Die Vorgänger

Die ersten drei Spiele aus der *Dragon Quest*-Saga gibt es schon seit geraumer Zeit in den USA für das amerikanische NES-System. Allerdings heißt die Serie hier *Dragon*

*Warrior* und gehört zu den Dauerbrennern. Der vierte Part erscheint dieser Tage, bevor Hersteller Enix auch in Amerika Nummer 5 fürs Super Nintendo herausbringt.



Rollenspiel total: Die ersten drei *Dragon Warrior*-Teile (1 bis 3 – von oben nach unten)



## Der Konkurrent

Der wohl schärfste Konkurrent der *Dragon Quest*- bzw. *Dragon Warrior*-Reihe ist die Rollenspielserie *Final Fantasy*, die der Kultsaga immer dicht auf den Fersen sitzt. In Japan gibt's die ersten drei Spiele für das NES, den vierten Teil (heißt hierzulande *Final Fantasy 2*), sowie zwei

Spezialszenarios (*Romancing Saga* und *Final Fantasy: Mystic Quest* – letzteres gibt's bereits in englischer Sprache) für Nintendos 16-Bitter. Nippons Spieler vergnügen sich derzeit mit dem fünften Part der Serie, der Mitte nächsten Jahres in den USA erscheinen soll.



Auch von der *Final Fantasy*-Reihe gibt's schon den fünften Teil

# MultiMedia Soft

Rent a Game



Computerspiele mieten in:

O-1150 BERLIN,.....	Mark-Twain-Straße 7
O-5020 ERFURT, .....	Melenbergstr. 20
.....	Tel. 0361-669742
O-5230 SÖMMERDA, ..	Franz-Mehring-Straße 1
.....	Tel. 03634-42564
O-6046 DRESDEN, .....	Pirnaer Landstr. 239
.....	Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ...	Heußweg 67
.....	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ...	Wendemuthstraße 57
.....	Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, ...	Saselerstraße 134 d
.....	Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG, .....	Dorotheenstraße 37
.....	Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT, .....	Waschgrabenstraße 11
.....	Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG, ....	Große Schmützstraße 4
.....	Tel. 04361-1365
4000 DÜSSELDORF, ...	Berta-von-Suttner-Platz/Hbf.
.....	Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1, ....	Gravelottestraße 28
.....	Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN, ....	Frauenstraße 23
.....	Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, ....	Martinistraße 82
.....	Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6, .....	Sommerdellenstr. 54
.....	Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, ...	Carl-Leverkus-Str. 2
5100 AACHEN, .....	Morgensstraße 4
.....	Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, .....	Kölnstraße 51
.....	Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT 90, ...	Mühlgasse 20
.....	Tel. 069-5971494
8460 SCHWANDORF, ...	Klosterstraße 8
.....	Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<

Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie einen  
**MultiMedia Soft - Laden**  
eröffnen? Rufen Sie uns an!  
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Händleranfragen erwünscht

Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

# Die Top 100 Spiele '92

Markt & Technik 65 100,- / ab 9,80 DM 9,80

## POWER PLAY

Jetzt ist es da!!  
Das Power Play Power-Heft  
mit den 100 besten Computer-  
und Videospielen des Jahres.  
Alle im Test – plus hilfreicher  
Spieletips. Ein absolutes  
Power-Pack für Spiele-Fans.  
Hol Dir Dein Power Play Spiele  
'92 Sonderheft.

4

### DIE 100 BESTEN SPIELE



**POWER-TIPS:** Nützliche Hilfen für jedes Programm ■ **VIDEOSPIELE:** Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive ■ **AUF EINEN BLICK:** Alle Tests & Tips ■ **COMPUTERSPIELE:** Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS ■ **KAUFBERATUNG:** Ausführliche Spieletests

Das Highlight des Jahres!!

Ab 2. Dezember  
beim Zeitschriftenhändler!



# HEADWARE

Willkommen in der schönen, neuen Welt der Medien. An dieser Stelle wollen wir Euch in Zukunft ohne erhobenen Werstungsfinger interessante Bücher, Filme, Comics und Tonträger vorstellen.

## The Shamen: Boss Drum

Viel Tekkno, etwas House, mit Pop verziert: The Shamen stürmen die Charts. Der Mix ist gelungen, die Songs gar dezent melodisch. "Boss Drum" kommt leicht psychedelisch, gute Baßboxen sind angesagt. Irgendwie abgehackt, aber hörbar.



## Reingehört

### Peter Gabriel



Gabriels neuestes Werk zehrt vom "Sledgehammer"-Mythos. Die 10 Songs sind keine Fast-Food-Musik — mehrmaliges Anhören ist erwünscht, ja Pflicht. Ein überzeugendes Album; allerdings ohne Glanzpunkte.

## Vivienne McKone

Überzeugender Soul, der sich vor dümmlichen Dance-floor-Attacken retten konnte, wird von Newcomerin Vivienne McKone präsentiert. Die Eigenkompositionen gefallen, die Stimme paßt, die CD kommt gut — kaufen!



## Dresslers letzte Fahrt

Die Lindenstraße ist nicht bloß eine Fernsehserie, die Lindenstraße ist ein Zustand. Seit Jahren spaltet sie die Fernsehschönheit in zwei Lager. Während die Minderheit schreiend das Heimkino verläßt, sobald das Intro läuft, fiebert die Mehrheit mit wohligem Schauer den neuesten Katastrophen im Leben der bundesdeutschen Jedermann entgegen. Wie so oft, stand auch hier mal wieder eine englische Serie Pate: Die "Eastenders" der BBC. Inzwischen gibt's eigene Lindenstraßen-Club's und in Programmkinos laufen Marathonvorführungen aller bisherigen Folgen. Das Autoren/Zeichner-Gespann Keß, Hinricher und Breitschuh

## Geschüttelt, nicht gerührt...

Pflegt James Bond seinen Wodka-Martini zu nehmen. Der britische Ausnahme-agent mit der Doppelnull-Lizenz zum Töten, begleitet unser Medienleben nun schon seit 30 Jahren. Ein Ende ist nicht abzusehen. Bereits vier Schauspieler haben sich im Geheimdienst Ihrer Majestät

bewährt. Das schottische Rauhebein Sean Connery wurde für eine Folge durch den glück- und farblosen George Lazenby abgelöst. 1973 und zwei Filme später übernahm Roger Moore die Rolle, um 1985 die Walther PPK sichtlich gealtert an Timothy Dalton weiterzugeben. Der Gewinner

steht für die wahren Fans der Serie natürlich fest: Keiner konnte den heißen Krieger aus der Zeit des Kalten Krieges so überzeugend und mit britischem Understatement rüberbringen wie Sean Connery. Auf ewig der beste Bond.

Zum dreißigjährigen Dienstjubiläum von "Good Old James" hat sich MGM/JA Home Video etwas Besonderes einfallen lassen. Alle 16 Folgen erscheinen in einer überarbeiteten und digital gemasterten Sammleredition zum Preis von je 30 Mark. Wer seinen Liebling also in ungeschnittener und nicht von Werbung verpacktster Form genießen will, sollte zuschlagen. Als Zuckerl wurden als Cover-Motive die original Filmpakete verwendet.



Mein Name ist Bond — James Bond

1962	<b>James Bond jagt Dr. No</b> Mit Sean Connery, Josephine Baker, James Earl Ray
1963	<b>Liebesgrube aus Moskau</b> Mit Sean Connery, Felix Brenner, John Huston
1964	<b>Goldfinger</b> Mit Sean Connery, Gert Fröbe, Hooper MacGregor
1965	<b>Feuerball</b> Mit Sean Connery, Christine Ege, April O'Neil
1967	<b>Man lebt nur zweimal</b> Mit Sean Connery, Sherry Fennell, Michael York
1969	<b>Im Geheimdienst ihrer Majestät</b> Mit Sean Connery, George Lazenby, Tim Winton
1971	<b>Diamantenflieher</b> Mit Sean Connery, John St. John, Sharon Spivey
1972	<b>Leben und sterben lassen</b> Mit Sean Connery, Ursula Andress, Roger Moore
1974	<b>Der Mann mit dem goldenen Colt</b> Mit Roger Moore, Christopher Lee, Bill Bixby
1977	<b>Der Spion der mich liebte</b> Mit Roger Moore, Curt Jurgens, Barbara Bach
1979	<b>Moonraker</b> Mit Roger Moore, Lois Chiles, Michael Caine
1981	<b>In tödlicher Mission</b> Mit Roger Moore, George Baker, Tippi Hedren
1983	<b>Octopussy</b> Mit Roger Moore, Maud Adams, Christopher Lee
1985	<b>Im Angesicht des Todes</b> Mit Roger Moore, George Lazenby, Christopher Lee
1987	<b>Der Rauch des Todes</b> Mit Timothy Dalton, Maud Adams, Lee Remick
1989	<b>Lizenz zum Töten</b> Mit Timothy Dalton, George Lazenby, Robert Shaw

NEU

**TAURUS**  
SOFTWARE

NEU

**Der Versandspezialist in Österreich**

Riesenauswahl an  
Games und Anwender für PC und AMIGA

**TIEFSTPREISE**

Tel. Wien 332-38-80, Fax. Wien 332-38-81  
Postfach 66, Postamt 1202 Wien

!! Binnen 24 Stunden geht die Post ab !!

**AUSTRIA**  
**HARD & SOFT**

gratis Preisliste anfordern!

SEGA

ATARI

AMIGA

Nintendo

NEO GEO

PC's

GAME BOY

Mephisto

große Auswahl  
an Zubehör

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12  
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

**Maxion**

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

**ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!**

Deshalb suchen wir aktive Partner, die den  
Schritt mit Ihrem eigenen Ladenlokal in die  
Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -  
von Fachleuten entwickelt -

führt Sie in eine erfolgreiche ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW - Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -

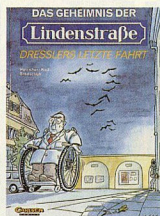
Starten Sie in NEUE DIMENSIONEN - JETZT  
RUUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

Weihnachtsangebote

Lautwerk 3.5" für Amiga	119,00 DM
312 MB Speichererweiterung	55,00 DM
Caesar für Amiga	69,90
Ecclebus für Amiga	62,90
Amazon für PC	102,90
Elfi für PC	77,90
Legend of Tyrandia für Amiga	94,90
Nur gültig im Dezember 1992	

© Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

**medien**



**Dresslers letzte Fahrt:**  
War es Mord oder ein Unfall?

setzt jetzt noch einen drauf und liefert den ultimativen Lindenstraßen-Comic. In der ersten Folge, **Dresslers letzte Fahrt**, kommt der gute Doktor auf grausame Art ums Leben, betätigt sich Karsten Flöter als Detektiv und kehrt der an AIDS gestorbene Benno aus dem Reich der Toten zurück. Starker Tobak, der für alle Fans der Serie zur Pflichtlektüre gehört.

vw

ternationalen Verbrecherszene. Zeitgleich mit dem ersten Roman erschien im "Evening Standard" ein Modesty-Comic-Strip, den O'Donnell zusammen mit dem Zeichner Jim Holdaway entwickelte und der bald erfolgreicher als die Romanreihe sein sollte. **Modesty Blaise** — Die Shogune des Phönix ist bereits der neunte Schwarzweiß-Band, der im Carlsen-Verlag für 20 Mark erscheint. Sowohl Strip als auch die bei Rowohlt erschienenen Romane darf man dem Krimifan mit Faibel für technische Spielereien und spektakuläre Aktionen ans Herz legen.

**Schweden-  
Happen**

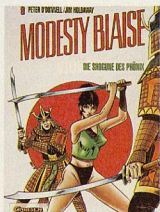


**Womens  
Liberation**

Was James Bond für den Geheimdienst, ist "Modesty Blaise" für die gesamte Unterwelt des Königreiches. Die ehemalige Bandenchefin und Juwelendiebin ist die Erfindung des britischen Autors Peter O'Donnell. Immer dann, wenn Scotland Yard nicht mehr weiter weiß, schlägt die Stunde für Modesty und ihren treuen Kumpel Willy Garvin. Ausgebildet in asiatischen Kampfsportarten, sind die beiden meisterhafte Schützen und exzellente Kenner der in-

Nachdem Abba mehr als ein Jahrzehnt für skandinavische Chart-Erfolge stand, hat sich in den letzten Jahren ein moderner Schweden-Export in den Hitparaden etabliert. Die Mann/Frau-Kombo **Roxette** bescherte uns singelweise hochkarätigen Mainstream-Pop. Die aktuelle CD "Tourism" bringt uns Erfolgslieder aus ungewohnter Umgebung näher und wird mit einigen neuen Songs abgerundet. Die kompetente Präsentation zeigt, daß Roxette deutlich mehr als das übliche Aufputsch-Teenie-Idol auf den Noten hat. Sympathisch-engagiert erklingen Klassiker wie "Joyride" live aus Konzerten oder Hotelzimmern. Nicht nur für Fans lohnenswert.

Auf den Spuren des Duos wandelt zur Zeit **Kristine Frey**. Ihre erste CD wurde von Graham Sacher (Düdel-geprüft via The Hollies und Tony Christie) inszeniert und produziert. Die junge Norwegerin spult zwölf Popsongs herunter, die an Belanglosigkeit kaum zu überbieten sind. Lediglich "This is Heaven" fällt melodisch etwas aus dem "Nur-nichts-Risikieren"-Korsett. Im Gegensatz zu Roxette schafft es Kristine Frey nicht, die Mainstream-Ware sympathisch-kompetent zu verpacken. Langweilig bis nervend.



Da werden harte Männer weich:  
Modesty Blaise als Comic



## Swing-Station

Wenn Gefühle die Leadgitarre spielen und Nostalgie den Schlagzeugrhythmus vorgibt, dann kommt die Musik von Herzen: Der irische Kurzhaarstar **Sinead O'Connor** beweist auf seinem neuen Album, daß auch sie sich an ihre Kindheit erinnert. Auf "Am I not your Girl?" präsentiert sie elf sympathische Songs, mit denen sie aufwuchs. Die Mischung aus vereinzelter Schmachtfetzen ("Don't cry for me Argentina"), überzeugendem Swing und Musical-Tone stempeln die CD zu der Herbstüberraschung. Verlustpunktfrei trägt Sinead O'Connor die ungewöhnlichen Melodien vor: teils fetzig-flott, teils dezent-melodisch. Wer offen für gute Musik ist, sollte ein Ohr riskieren.

Nicht minder verblüffend sind **Kim Basingers** erste Gesangsversuche. Den Ruf als

blondes Dummchen schon widerlegt, wirft sie ihr Goldkehlchen in die Waagschale. In dem Soundtrack "Too hot too handle" (Die blonde Versuchung) swingt sie sich durch ein halbes Dutzend Songs.

Nicht minder kompetent werden nicht minder kompetent vorgebracht (teils instrumental, teils männlich-vokal). Produzent Tim Hauser verzaubert den Zuhörer mit einer Collage aus Klassikern (unter anderem von Cole Porter) und altmodisch-modernen Neuinszenierungen des Genres.



## Mario Mania

### WETTBEWERB

Wer hätte das gedacht? Der Game-Boy-Hit **Super Mario Land** gibt's jetzt auf CD. Wer nun zum nächsten Händler hetzt und sich das Game-Boy-CD-ROM zulegen möchte, wird jedoch mit langem Gesicht den Laden verlassen: Es ist "nur" eine Musik-CD.



Der Mario-Rap auf CD

Während die Japaner Nintendo-Klempner mit Merchandising-Produkten überhäufen (es gibt sogar schon Mario-Unterwäsche), hinkt Europa mal wieder Meilen hinterher. Das Plattenlabel Living Beat und ihr Distributor "Rough Trade" schnappten sich die Nintendo-Lizenz und produzieren, angesichts millionenfacher Mario-Verkäufe, eine Maxi-CD und -LP mit der niedlichen Mario-Musik. Leider wur-

de in den vier Tracks allein das Original-Musikstückchen des ersten **Super-Mario-Land**-Levels eingebaut. Man hätte die hübsche Melodie kurzerhand neu einspielen und zudem ein paar andere Mario-Musikstücke untormixen sollen. Trotzdem applaudiert der Videospielderger.

Für die nächste Scheibe wünschen wir uns allerdings Melodien aus **Super Mario World**, die die Game-Boy-Stücke qualitativ klar hinter sich lassen. Wer knapp bei Kasse ist, schreibt an **POWER PLAY**. In Zusammenarbeit mit **Rough Trade** verlosen wir drei **Game Boys** plus **Tetris** & **Super Mario Land** und 20 **Super-Mario-Land**-Musik-CDs.

**Preisfrage:** Wie heißt die Prinzessin, die Mario auf dem Game Boy befreien muß, mit Vornamen?

Wer die Antwort weiß, schreibt diese auf eine Postkarte, klebt eine Briefmarke drauf und schickt sie an:

Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion **POWER PLAY**  
Kennwort: Roughtrade  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

# FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele  
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

## STRATEGIE

	AM	PC		
Ancient Art of War in the Skies	99	99	Perfect General WW2 Disk	59 59
Carriers at War	109		Reach for the Stars	89
Dreadnoughts	99 99		Siege	84
Dreadnoughts/Szen. Disks je	59 59		V for Victory	99 99
Global Conquest	89		Warlords	84 84
Harpoon Designer	59			
Great Naval Battles	109			
History Line 1914-18	99 99			
No Greater Glory	99 109			
Perfect General	89 89			

**Original-Lösungshilfen**  
alle SSI-Lösungsbücher je 27,00  
Wizardry VI (100 S.) 29,00  
DSA: Die Schicksalsklinge 24,80  
Railroad Tycoon Strategy (300S.) 39,00  
Civilization (380 S.!!!) 39,00  
Ultima IV-V (350 S.) 39,00  
Planet's Edge (200 S.) 39,00

## ROLLENSPIEL

	AM	PC		
Buck Rogers	19 39		Schicksalsklinge	99 119
Course of the Azure Bonds	39 39		Spelljammer	99
Dungeon Master	89		Wizardry VII	99

### LUCASFILM ADV. PAK

Fünf der besten Grafikadventures in einer Supersammlung aus USA: Maniac Mansion, Zak McKracken, Loom, Indiana Jones, Monkey Island

für IBM-PC 99,00 DM

## SIMULATION

	AM	PC		
ATAC	109		Red Baron Mission Disk	59
Comanche Maximum Overkill	99			
F1 Grand Prix	99			
F15 III Limited Edition	139			
Falcon 2.0 + beide Zusatzdisk	49			
Falcon 3.0 + Zusatzdisk	160			
Falcon 3.01 Tastaturschablone	29			
Gunship 2000 Data Disk	69			
Knight of the Sky	99 49			
Pacific Islands	89 89			

Frisch aus den USA:  
**BATTLETECH MEGAPACK**

Für alle, die es bisher verstaumt haben sich die BattleMechs auf den Bildschirm zu holen. Das MegaPack enthält BattleTech I+II, sowie den MechWarrior. Zweimal Rollenspiel und einmal Action zum Wahnsinnspreis von:

PC DM 99

## VERMISCHTES

	AM	PC		
Hockey League Simulator	89 89			
Lost Treasures Infocom	119 119			
Lost Treasures Infocom II	99			
Magic Pockets	39			
Magnificent Scrolls Collection	39			
Omega	25			
Railroad Tycoon	99 49			
Riders of Rohan	19			
Temple of Apshai Trilogy	49			
War in Middle Earth	29			

### Hardware

Thrustmaster	DM 189
Gravis Joystick	DM 79
Koss Lautsprecher	DM 59
Koss Boxen + Equalizer	DM 119

### Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zeichnungen und Zubehör.

Gratisliste Computerspiele und Gratskatalog  
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 8,00) oder Vorausscheck (plus DM 5,50)

0211/304545



# Viel Spaß!

Da helfen nur kalte Duschen und viel frische Luft: Eine neue Generation von Erotiksoftware ist im Anmarsch. Volker, Knut und Michael wagten mit heißen Ohren einen schüchternen Blick.



Comicsex im japanischen Computermagazin "Log In":

Was hierzulande längst ein Fall für BPS und Staatsanwalt wäre, geht in Japan ganz normal als Unterhaltungssoftware für Jugendliche über den Ladentisch. Keine Frage, daß die japanischen Sexprogramme den gleichen hohen spielerischen Standard aufweisen, wie "seriöse" Spiele.

Während in Europa ein eher mäßiges Strip-Poker-Programm mit digitalisierter Bindegewebsschwäche bereits das höchste der Gefühle ist, wird den Söhnen Nippons nicht nur üppige Bilderpracht, sondern auch ein intelligentes Spielgeschehen geboten. So kann zum Beispiel das eingangs beschriebene Rollenspiel *Parvic in Cobra City* neben jeder

## Computer-Voyeur

Der Held der Geschichte sammelt Fotos von niedlichen kleinen Japanerinnen, und immer wenn er wieder einmal eine besonders schwere Aufgabe gemeistert hat, gibt's Nachschub an Bildmaterial. Die kleinen Kirschblüten haben große Kuller Augen, ebenso große Busen und erscheinen in allerschönstem 256-Farben-VGA auf dem Bildschirm.

Unser Held ist seines Zeichens Pixel-detektiv und wird von uns durch ein Fantasy-Städtchen gesteuert. Dank einer ortsansässigen Mädchenhändlerbande herrscht akuter Frauenmangel und nur unsere gute Spürnase kann das hormonelle Gleichgewicht wiederherstellen. Kein Wunder

also, daß die befreiten jungen Damen, einem schrecklichen Schicksal gerade noch einmal entkommen, ihre Dankbarkeit besonders handfest zeigen. Wer in diesem Spiel geschickt mit Maus und Sexualmenü umgeht, wird durch handfestes Soundblaster-Gestöhn und recht freizügige Animationen belohnt.

んも  
ニャンつたら  
強引なんだから





Menge hübscher Mädchen auch mit einer gehaltvollen Krimigeschichte und kinderleichtem Steuerungskomfort aufwarten.

## Schlag mich!

Leider sind auch die fernöstlichen Hormonbomben nicht ganz ohne Makel. Sie vermitteln ein Frauenbild, das jedem mehr oder minder emanzipierten Mitteleuropäer die Schamesröte ins Gesicht

## Der heiße Draht

Amerika gilt als Hochburg für die Prüden dieser Welt. Ein nackter Damenbusen oder ein unbehörter Männerhintern führt in einigen Gegenden der USA schon fast zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Derweil eingefleischte Sittenwächter hartnäckig darum kämpfen, erotische Literatur aus den Bücherregalen zu verbannen, Zeitschriften wie Playboy oder Penthouse öffentlich zu verbrennen und bei Filmen wie "Basic Instinct" nach dem Zensor rufen, blüht im Verborgenen eine wahre Sex-Subkultur.

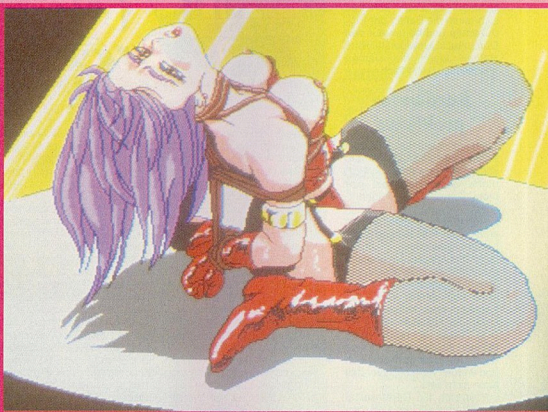
Die angeblich so sittenfesten Moralapostel heizen sich vor allem am (und mit dem) Telefon so richtig auf. Neben dem kostenpflichtigen Telefonsex, bei dem heiser geraunzte Seufzer und Schmuddelwörter die Leitung beben lassen, vergnügen sich amerikanische Hard-Core-Fans via Modem an pornographischen Texten und Pixel-Perversionen. Des Nachts streift der Datensuchende durch spezielle Mailboxen, die erotisch-deftige Romane und Digibilder Marke "extrasarft" feilbieten – natürlich in Super-VGA. Der letzte Schrei der computerisierten "Sexaholics": Animierte, megabyte-große Minifilme mit Soundblaster-Stöhnen.



Die schlechte Grafik aus *Panic in Cobra City* (oben) ist mit vielen Super-VGA-Sexeinlagen gewürzt (rechts)



schauer inszeniert werden. Und nicht anders ist das Bild auf dem riesigen Comicmarkt. Die Auswahl ist von erlesener Brutalität und käme in Deutschland sicher sofort auf den Index.



"Peitsch mich!" – Die Lady verlangt nach Euch. Spielerisch wirkt sich das Techtelmechtel nicht aus.

treibt. All die kleinen kulleräugigen Marikos und Michikos stehen auf Prügel und Fesselungsspiele. Was man vielleicht für die abwegigen Sado-phantasien eines überarbeiteten Spieldesigners halten könnte, wird schnell zum Programm. Obwohl die Grenze zur harten Pornographie nie überschritten wird, verzichtet kein japanisches Erotikspiel auf gefesselte Jungfrauen, Peitschenschwingende Dominas und devote Dienerinnen des schlechten Geschmacks. Mit großer Selbstverständlichkeit und ohne Hemmungen wird ein Thema ausgebeutet, das bei uns mit dem Makel des Schmuddelsex behaftet ist. Man darf sich natürlich fragen, welche Haltung weniger verklemt und prüde ist.

Daß Japaner generell anders mit Unterwerfung und Gehorsam umgehen, zeigt schon ein Blick in das Fernsehprogramm. Eine Spezialität sind die sogenannten "Survival

Shows". Brave Familienväter und graue Büromäuse werden auf jede erdenkliche Art "gefoltert" und getriezt. Wer die meist harmlosen Qualen am längsten erträgt, hat gewonnen. Was für uns völlig absurd klingt, ist dort populäre Abendunterhaltung. Keine Frage, daß solche Shows in abgeschwächter Form auch für die lieben kleinen Fernsehzu-

## Sex sells...

... denkt sich die japanische Softwareindustrie und produziert feuchte Digitalträume am laufenden Band. Dabei ist es völlig egal, in welchem Genre die kleinen Liebesdienerinnen auftreten. Ob Rollenspiel, Adventure oder Geschicklichkeit – es findet sich immer eine Gelegenheit, Hülsen und Hem-





mungen fallen zu lassen. Allein in der größten japanischen Zeitung für Unterhaltungsware, der "Log In", sind regelmäßig mehrere Seiten für Erotiksoftware reserviert. Unschuldige Prinzessinnen werden dort von lusternen Erzschorlen, die nur an das eine denken, entführt. Schlägersterne schlafen sich durch die Betten der Produzenten und hoffen auf den Durchbruch. Unwiderstehliche Helden legen die Damen gleich im Dutzend flach.

## Hardware-probleme

Bisher stand der europäische Lustmolvor von einem schier unüberwindlichen Problem. Seine Hardware war nicht kompatibel mit japanischer Software und auf heimischem Gerät ließ sich kein spielerisch anständiger Pixelhintergrund gewinnen. In Japan läuft die Masse an erotisch aufreizender Software auf dem "FM-Towns". Dieser, übrigens mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkte Traumcomputer kostet in Japan als "FM-Towns 2" runde 4000 Mark. In Deutschland sind diese Computer nicht erhältlich und werden es in nächster Zeit auch nicht sein.

Wer sich ein Gerät selbst importieren will, um sich dem Schwall digitalisierter Lustwandelei hinzugeben, legt seine vier Riesen besser in Sexfilm-



Teenage Queen begeisterte vor allem Grafiktans (Amiga)

## Sex-Oldies

Solange der Computer denken kann, solange plagt sich sein RAM mit nackten Nibbeln und schamroten Intimspielchen. Im Laufe der Jahre und der technischen Entwicklung wurde aus der grobschlächtigen Girls just want to have fun-Pixeldame ein fotorealistisches Busenwunder wie wir es heute in *Spellcasting 301* bewundern dürfen. Dabei sollte die Erotikspielerei der letzten zehn Jahre in zwei große Gruppen geteilt werden: in Strip-Poker-Auszüge und Sonstiges. In ersteren wurden die Digidamen mittels flinker Pokerbluffs reihenweise ihrer Anzüglichkeit beraubt. Die Mehrzahl der Geld-gegen-Haut-Produkte waren dabei spielerisch vollends unterbelichtet. Doch auch zwei kleine Perlen gab das Genre her: In *Hollywood Poker Pro* durften die schönsten Körperteile heranzoomt werden, in *Teenage Queen* warteten wunderschön gezeichnete Maids auf den Erotikfreund.

Auch in anderen Erotik-Spielgenres müssen Sexperlen mit der Lupe gesucht werden. Ode Hardcore-Spielchen wie *Perversi* oder die Orgasmushatz *Sex Games* landeten schnellstens auf der Indizierungsliste der BPS. Freizügige Adventures, wie *Emanuelle* oder *Geisha* verkauften sich wie warme Semmeln, boten spielerisch allerdings absolute Schmuddelkost. Die besten Erotikspiele seien hier noch einmal aufgeführt: *Leisure Suit Larry* begeisterte in etlichen Fortsetzungen alle Altersgruppen mit erotischem Witz und jugendfreien Techtelmechteln, die den Hardcore-Plan jedoch kalt ließen. Zudem wäre noch die *Spellcasting-Reihe* zu erwähnen, die das Erotik-Genre ebenfalls auf die Schippe nimmt und spielerisch hochwertige Unterhaltung bietet. Pixelbusen gibt's recht viel. Zweisamkeiten werden allerdings mit einem Schmunzeln überblendet.

## Die Rückkehr der Oberweite

Auch in Zukunft bleibt uns ein unbedeckter Busen nicht erspart. Die Softwareindustrie hat die konsumentenanziehende Wirkung eines freizügigen Körpers neu entdeckt und schon malen die Grafiker an neuen Projekten und femininen Frauenkörpern. Gestützt wird sich dabei vor allem auf den Adventure-Veteranen, der sich in Zukunft durch wahre Fleischberge zu klicken hat, um ein Rätsel zu entdecken. Ob im gerade erschienenen *Spellcasting 301* oder in *Starbytes Bazooka Sue*: aufgequollene Oberweiten, wohin das Auge blickt. Daß beim Kauf dieser Produkte nicht nur das Auge, sondern vor allem die Hose ein Wörtchen mitredet, ist den Produzenten sehr recht. Selbst Action-



Eine der vollbusigen *Spellcasting-301*-Damen

Adventures sind vor erotischen Ergüssen nicht gefeit: In *Loriels Entity* steuert ihr zukünftig eine Heldin mit extrem großen Brüsten – wenn das nicht zieht...

Mehr als solche erotische "Neben-einlagen" sind in der (europäischen) Zukunft jedoch nicht drin. Sex und Schmuserei als reinen Spielinhalt wird's wohl auch im nächsten Jahr nicht in spielerisch passabler und zudem jugendfreier Hinsicht geben. Was in fünf Jahren über die Bildschirme flattert, weiß bis heute niemand. Arge Vermutung: Wir klinken uns via Datenbusche oder Virtual-Reality-Klamotten in den Cyberspace und praktizieren Cybersex bis zum geht nicht mehr. Der Cyberspace-Kinofilm *Der Rasenmähermann* sollte der Industrie Ansporn genug sein, sich etwas innovatives in Sachen Virtual-Reality und High-Tech-Erotik einfallen zu lassen. Innerhalb der nächsten Jahre werden wir uns wohl auf Sex-CDs konzentrieren und glasklaren 16-Bit-Digitalgestöhn lauschen. Erster Vertreter: *Virtuell Valerie* für das Macintosh-CD-ROM.

chen an. Die Bildschirmtex-te der FM-Towns-Spiele sind durchgehend in japanisch- lediglich die wilde Stöhnerei wird verstanden. Hartnäckigen Gerüchten zufolge arbeiten amerikanischen Programmierer jedoch an Umsetzungen für MS-DOS.





# XANADU

f&t Software GmbH · Neuhauser Str. 17 · 4790 Paderborn  
f&t Software GmbH · Spielplatzstr. 25 · 4780 Lippstadt

**Tel.: (05251) 282329**

## MEGA DRIVE

Desert Strike	98,-	Castlevania IV	112,-
Greendog	89,-	Parodius	119,-
Lemmings	99,-	Pilot Wings	109,-
NHLPA Hockey	99,-	Streetfighter II	105,-
Th. Force IV	auf Anfr.	Top Gear	109,-
Warr. of Rome III	119,-	Turtles in Time	119,-
Joypad	35,-	US-Adapter	40,-

## GAME GEAR

Chuck Rock	78,-		
Rampart	auf Anfr.		
Spiderman	78,-		
Super Monaco II	78,-		
Tazmania	auf Anfr.		

## SUPER NES

Castlevania IV	112,-
Parodius	119,-
Pilot Wings	109,-
Streetfighter II	105,-
Top Gear	109,-
Turtles in Time	119,-
US-Adapter	40,-

**WIR VERLEIHEN AUCH**  
(aber nur in unseren Filialen)

**Bestellannahme:**  
Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr  
Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr  
An- und Verkauf von  
Gebrauchtspielen

**Aktuelle Preisliste kostenlos!**

# FUNMAIL

Piles US Importe: ja - Japan, dt. - deutsch  
VISA/KR/REURO/AMPS welcome.

## SUPER NINTENDO DT

Final Fantasy III 728,-  
Axelay ip 868,-  
Star Wars a.A.  
Zelda 3 DV 898,-  
Skull Jagger 968,-  
Lemmings ip 398,-  
Street Fighter 2 dt 1198,-  
**ös 2790,- incl. Universal Adapter**  
für Importierte !!!

## MS DOS

Strike Commander a.A.  
Amazon 749,-  
Indiana Jones 4 DV 838,-  
Kings Quest 6 729,-  
Spear of Destiny 749,-  
Wizardry 7 730,-  
F15 Eagle III 868,-  
Sim Ant 598,-  
**AMIGA SOUNDBLASTER 2.0 1650,-**  
CD Rom inter. 2880,-  
EROTIC cds !!!

## AMIGA

Indiana Jones 4, 498,- (3)  
Wing Commander dt 750,-  
Legend Kyranid DV 598,-  
**SEGA MEGA** Art. 12h  
LHX Attack Chopper 830,- 13h - 18.20h  
Bare Knuckle ip 445,-  
CD Wonder Dog ip 860,-  
Sonic 2 lieferbar  
**GAME BOY**  
Looney Tunes 495,-  
Ultima Runes Virtue 495,-  
Super Mario 2 lieferbar

**AUSTRIA**  
Bitte Preisen incl. 20% M.U.S.T. Versand: OS 50,-  
**Tel.: 0512/36 144 14**  
FUNMAIL Postfach 46, A-6029 Innsbruck

# ESSER' SOFT KÖLN

*Wir überzeugen durch Service!*

Inh. Christa Esser

AMIGA	P C	AMIGA	P C	AMIGA	P C	AMIGA	P C
1869 DV	69,- 83,-	Dune DA	57,- 69,-	No Second Price DA	54,-		
A - Train	~ 73,-	Dungeon Master DV	56,- 64,-	Paladin 2 DA	56,- 63,-		
Aces of the Pacific DA	~ 73,-	España 92 DV	66,- 73,-	Perfect General DV	76,- 83,-		
Air Commander DA	~ 69,-	Eye of Beholder 2 DV	83,- 83,-	PGA Courses Windows DA	~ 29,-		
Air Warrior DA	69,- 84,-	Falcon 3.0 DV	~ 93,-	PGA Golf Windows DA	~ 82,-		
Amberstar DV	75,- 84,-	Falcon Mission Disk DA	~ 56,-	Pinball Fantasies DA	56,-		
American Tail	~ 56,-	First Samurai DA	66,- 66,-	Populous 2 + Chall. DA	69,-		
Aquatics Games DA	54,-	Forge of Virtue DA	~ 42,-	Powerhits	56,- 66,-		
Archer Macleans Pool DA	49,-	Gunship 2000 DA	a.A. 93,-	Powermonger DA	~ 69,-		
Assassin DA	49,-	Gunship 2000 Scenario DA	~ 56,-	Red Baron DV	63,- 73,-		
Atac DA	~ 84,-	Guy Spy DA	63,- 73,-	Red Baron Mission Disk	~ 47,-		
B-17 Flying Fortress DA	~ 93,-	Hexuma DV	84,- 84,-	Red Zone DA	49,-		
B.A.T. 2 DA	a.A. a.A.*	History Line DA	69,- 84,-	Regent DV	69,-		
Bane of Cosmic Forge DV	69,- 69,-	Humans DA	56,- 56,-	Rex Nebula DA	~ 84,-		
Beau Jollys Big Box DA	63,-	Indy 4 DV	84,- 84,-	Risky Woods DA	53,- 63,-		
Birds of Prey DA	69,- 88,-	Int. Sports Challenge DA	63,- 73,-	Robosport	56,- 56,-		
Bitmap Brothers 1 DA	~ 66,-	Jimmy White Snooker DA	69,- 69,-	Shadow of the Beast 3 DA	54,-		
Bug Bomber DV	56,- 64,-	John Madden 1/2	53,- 64,-	Sherlock Holmes DV	~ 81,-		
Bundeslig. Man. Edit. DV	84,- 84,-	Kings Quest 6	~ 81,-	Shuttle DV	56,- 112,-		
Caesar DA	56,- 63,-	Laura Bow 2 DV	~ 73,-	Silly Putty DA	49,-		
California Games 2 DA	56,- 66,-	Leather Goddesses 2 DV	~ 91,-	Skat 92 DV	~ 63,-		
Campaign DV	63,- 69,-	Legend of Kyranid DV	63,- 63,-	Spellcasting 301	~ 63,-		
Catchem DA	49,-	Lemmings 2 (NEUD) a.A. a.A.*	~ 69,-	Summer Challenge DA	~ 63,-		
Civilisation DV/DA	77,- 93,-	Lemma, Double Pick DA	51,- 69,-	Summoning	~ 66,-		
Combat Classics DA	56,- 63,-	Links 386 PRO DA	~ 84,-	Sword of Honour DA	49,-		
Cytron DA	56,-	Links Courses je	37,- 37,-	Troddlers DA	56,-		
Dark Half	~ 56,-	Lord & t. Kings 1/2 DV/DA	64,- 69,-	Ultima 7 DV	~ 98,-		
Dark Queen of Krynn	63,- 69,-	Lord & t. Kings 2 DV/DA	64,- 69,-	Wing Commander 1/2 DV	84,- 83,-		
Dark Seed	~ 66,-	Lost Treasures Infocom	~ 69,-	Wizardry 7	~ 84,-		
Darklands DA	49,-	Lotus Turbo 3 DA	49,-				
Das schwarze Auge DV	73,- 83,-	Magic Pockets DA	43,- 63,-				
David Leadbetters Golf	~ 81,-	Mantis DA	~ 105,-				
Der Patrizier DV	69,- 83,-	Might & Magic 4	~ 69,-				
Dream Team DA	49,- 56,-	Millennium DV	~ 63,-				

ESSER'-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Versandkonten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00  
bei Nachnahme Post DM 9.00, UPS DM 12.00  
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00  
\*Bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar  
Preisanzeigen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER/SOFT

**»ZUBEHÖR«**  
**AMIGA + AMIGA + AMIGA + AMIGA**  
3,5" externes Laufwerk 129,-  
512KB Erweiterung mit Uhr 65,-  
Blizzard Turboboard 329,-  
400 dpi Mouse 59,-  
Vollplastische Maus 89,-  
X-Copy Tools (8/92) 75,-  
TurboPrint Prof. 2.0 149,-  
divers. Optis 3.11 DV 89,-  
Scank'ing Prof.  
(incl. Paint/Read) 349,-  
Scank'ing 800  
(incl. Image + OCR) 449,-  
Final Copy II DV 239,-  
**PC + PC + PC + PC + PC + PC + PC + PC**  
Soundblaster 2.0 engl. 179,-  
Stereo - Chips dazu 43,-  
Soundblaster Pro Basic 299,-  
Soundblaster Pro incl. Midi 349,-  
Screenbeat Aktivboxen (Paar) 69,-  
Gravis Joystick schwarz 75,-  
Gravis Joystick transparent 75,-  
DataMaker 1.5 DV 229,-  
TextMaker 3.0 DV 265,-  
TypeMaker 2.0 PS DV 265,-  
TypeMaker 2.0 DECO DV 265,-  
**+ DISKETTEN + DISKETTEN +**  
3,5" NoName DS/DD 10er Pack 8.90  
5,25" NoName DS/DD 10er Pack 4.90



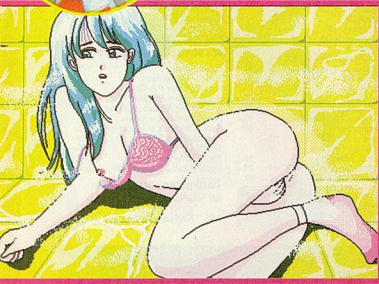
## Virtuell vereint

Du bist fremd in der City, schlennderst durch die Altstadt, und plötzlich hält Dir jemand eine Karte unter die Nase: "Treff mich heut' Nacht, Deine Valerie." Allein wegen Virtual Valerie kauften sich in den Staaten fanatische Cyber-Fans einen Apple Macintosh. Prickelnde Erotik und knallharten Sex erwarten den High-Tech-Spanner beim Besuch des Stundenhotels. Habt Ihr per Lift die richtige Apartmentwohnung gefunden, geht's schnell zur Sache: Valerie fordert Euch auf, beim Ablegen von Bluse, Strümpfen, BH und Slip behilflich zu sein. Nachdem sie demonstriert, wie und wo Valerie zärtliche Berührungen schätzt, dürft Ihr's auch mal versuchen. Im Schlafzimmer warten dann einschlägige Gummikutensilien auf den Einsatz. Stöhnend gibt Valerie den Takt an:

"Harder, I'm coming, softer" - die Maus kommt ganz schön ins Schwitzen. In dem hervorragend illustrierten Adventure erwartet Euch außer Sex noch eine Menge mehr: Bewegliche Gemälde mit King-Kong-Sequenzen, ein Bücherregal mit Fallen, eine voll ausgestattete Küche, in der vom Wasserboiler bis zum Mikrowellenherd alles funktioniert, und eine Videospielwand mit diversen Spielen - unter anderem Virtual Valerie, das Spiel im Spiel. Habt Ihr Euch im Schlafzimmer ausgelobt, könnt Ihr auf einem virtuellen Videorecorder sogar Valerie-Videos schauen.



Der Unterschied: oben die Digi-Spellcasting-Dame, links das Cobra-City-Mädchen



Unter der Dusche trifft Ihr auf die schönsten Cobra-City-Mädchen

## VTO-Pictures

Die deutschen Pornoprofis von VTO (Verlag Teresa Orlowski) wollen das Sexcomputerspiel hoffähig machen und basteln derzeit an einem Erotik-Adventure, das etwas mehr als Larry auf der Pixelplanne haben soll. POWER PLAY unterhielt sich mit Michael Droege von VTO.

**PP:** Wie kamen Sie auf die Idee, ein Computerspiel zu produzieren?

**Droege:** Ich bin mit einem Amiga aufgewachsen und kenne jede Menge Erotikcomputerspiele. In meinen Augen liesen die meisten spielerisch, als auch erotisch sehr zu wünschen übrig. So entschlossen wir uns, als Profis ein gehaltvolles Adventure mit einem ordentlichen Schuß Erotik auf die Beine zu stellen.

**PP:** Wieviel Sex blüht uns im VTO-Adventure?

**Droege:** Schwierige Frage. Natürlich wurde überlegt, wie weit wir können. Das Spiel wird als FSK 16 auf den Markt kommen und dementsprechende Erotik enthalten. Unser Ziel ist es jedoch, eine gelungene Mischung aus *Indy*, *Larry* und VTO zu präsentieren. Tolle Grafik, eine witzige Story und nebenbei ein gepfeffelter Schuß Erotik sind garantiert.

**PP:** Für VTO hört sich das sehr früde an. Ist womöglich auch eine "Hardcore-Version" in Arbeit?

**Droege:** Im Auge haben wir diese Möglichkeit natürlich auch. Der Ver-

trieb würde dann über Sex-Shops und Videotheken laufen.

**PP:** Welche anderen Spiele planen Sie außerdem?

**Droege:** Im Frühjahr '93 wird ein Strip-Poker herauskommen, der mit den Genrekollegen nicht zu vergleichen ist. Die Zeiten der übel digitalisierten Pixel-Mädchen sind vorbei. In unseren Studios wurden Profis, die wirklich Spaß daran haben, ihren Körper zu zeigen, mit einer High-Speed-Kamera aufgenommen. Diese werden schön animiert gegen den Spieler pokern, wobei wir viel Wert auf eine erotische Ausstrahlung gelegt haben. Etwas ganz Neues im Genre: Je nach Spielsituation wird sich die Mimik der Damen verändern.



Diese VTO-Dame wird für den Strip-Poker digitalisiert



# Faszination Computer!

**Jetzt einsteigen, in die neue  
Super-Home-Computer  
Generation.**

**Hier ist das Heft!!**

Jetzt ist es da, das Heft auf das alle Computer Fans gewartet haben. Das erste deutschsprachige Sonderheft, das den Einstieg in die preisgünstige Archimedes-Super-Home-Computer-Welt mit RISC-Technologie erleichtert. Mit Themen, die jeden Computer-Begeisterten interessieren.

Ein Auszug der wichtigsten Inhalte

- komplette Vorstellung aller Archimedes-Systeme;
- Vergleichstest: Archimedes contra Amiga, Mac, ST, ...;
- umfassende Marktübersicht über Hard- und Software;
- Entscheidungshilfe beim Computerkauf.



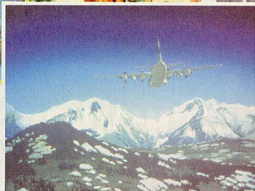
**Ab 11. November 1992 beim  
Zeitschriftenhändler!**

fortsetzung folgt

Da hebt das All:  
Star Wars im  
Anflug auf  
diesen Planeten



Ohne Power nichts los:  
Wenn Chris Roberts nicht  
von Dauer-Migräne  
heimgesucht wurde, testen  
wir *Strike Commander*.



Eine Dekade Personal  
Computer: Was sich seit den  
Anfangstagen der PC-Spiele  
bis heute getan hat, erfährt Ihr  
in unserer PC-Historie

**POWER  
PLAY**

2

erscheint am  
13. Januar 1992

Das Jahr 1993 beginnt mit einem furiosen Feuerwerk...nicht nur wir lassen Böller krachen, auch die Spielefirmen haben so manchen Knaller in der Hinterhand. Das wohl am sehnlichsten erwartete Spiel diesseits der Galaxie ist die Star-Wars Simulation *X-Wing*. Ob der Weltallfighter der kräftigen Fliegerkonkurrenz Paroli bieten kann, wird der Härte-test in der nächsten *POWER PLAY* beweisen. Um beim Thema "Krieg der Sterne" zu bleiben: Wir bieten Euch einen dicken Star Wars-Schwerpunkt und den Test von *Super Star Wars* für das Super Nintendo.

Vielflieger Volker besuchte nicht nur die Origin-Crew im sonnigen Texas, sondern grub auch ein paar vielversprechende Spieleperlen aus. Im Test fliegt wahrscheinlich die Edelsimulation *Strike Commander*. Ihr erfahrt mehr über die neusten Origin-Geheimprojekte und erhaltet Infos über die *Underworlds*-Macher. Passend zu den High-End-PC-Spielen lassen wir die Geschichte des "Personal Computers" aus verspielter Sicht Revue passieren. Last, but not least: Die *POWER PLAY* kürt die Besten Spiele des Jahres 1992.



# T-BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER-GK TWG-T-BIRD CLASSIC SYSTEMS INTEL  
2 MB, HD 50 MB, 47 MB, 14" VGA COLOR MONITOR  
DER PC-GK UND FUNC-GK COMPUTER MIT SOUND-  
KARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,  
PC-VIRUS-PROTECTOR, MACS OPERA  
UND 2 ALTERN GAMES: MAD  
TV UND MONKEY ISLAND II  
UNVERB. VERKAUFSPREIS!

1999.-

NEW DER T-BIRD DRIVE CD-ROM

JERT MIT 480 SX-25  
4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE  
MIT 50 MHz, HD 50 MB, 47 MB, 14" VGA COLOR  
MONITOR, DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT  
SOUNDKARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT  
WINDOWS 3.1, MICROSOFT  
WORD 6.0 ENTERTAINMENT  
PACK, 2 TCG GAMES U.V.M.  
UNVERB. VERKAUFSPREIS!

2599.-



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDE FILIALEN VON  
HERTIE UND KÄRSTADT, GOWIE ALLEN FILIALEN VON ALKANT, ALLEN  
SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTERFILIATEN VON ALLEN  
DISCOUNT UND FOSTER ALLEN PC-COMPUTER, GEMEIN UND SHOP, BEI



HOLTKOTTER HAMBURG/BAU SCHWARTAU, PRO. MARKT BERTIN UND IN  
DEN WEGERT TECHN. CENTRUM ÖSTERREICH. IN ALLEN NIEDERMAYER  
FACHGESCHÄFTEN, SCHWEIZ IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERLAND,  
INTERDISCOUNT UND MIKROSPOT, SOWIE IM MIT 5.33 MHz FACHHADEL

# Marlboro



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)